A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 KByte

XI. évfolyam, 114. szám
2000.szeptember Ára: 796,- Ft

ECTS
A közeljövő legjobb játékairól olvashatsz tucatnyi oldalon

NASCAR HEAT
Abszolút realitás egy versenyautó kormánya mögött – lehetséges ez? Most megtudhatod!

HEAVY METAL: F.A.K.K.²
Dögös Julie mészárszéke kitárja kapuit! Téged is várunk szeretettel!

AGE OF EMPIRES 2 THE CONQUERORS
Bújj a nagy hódítók bőrébe, fedezz fel új világokat, ismerj meg érdekes népeket – és igázd le őket!

Sydney 2000



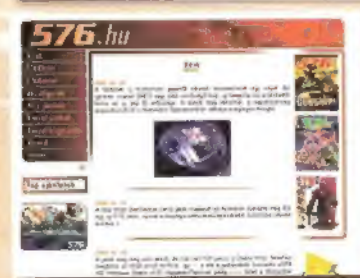
A hónap meghatározó sporteseménye mellett mi sem megyünk el szó nélkül. Sőt! További öt sportprogram olvasásával elégítheted ki virtuális mozgásigényedet!

A lapból kimaradt híreket és érdekességeket olvashatsz az 576 Kbyte céginformációs honlapján.

A NAP 24 ÓRÁJÁBAN ON LINE VÁRUNK:







- a legfrissebb információkkal a számítógépes (PC, Konzol) világából
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol kiadványaink összevont tartalomjegyzékével, és az új számok tartalmával
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztékával
- akciófiguráinkkal a legnépszerűbb számítógépes játékok, filmek és képregények világából.

www.576.hu

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:
Koudelka (PSX)
Legend of Dragoon (PSX)
Tenchu 2 (PSX)
Parasite Eve 2 (PSX)
Toy Commander (DC)
Toca World Touring Cars (PSX)
Jet Set Radio (DC)

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít.

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

Vége van a nyárnak és a pangásnak...

Szeptember van. Tetszik, nem tetszik, a suli megkezdődött és a nyár helyére behuppant az ősz. Sárgulnak a fák, hullani kezdtek a levelek. Eseményekben gazdag nyárra tekinthetünk vissza, árvízből, kánikulából, majd az aszályból is alaposan kijutott nekünk. Másból is, de szerencsére nemcsak gondokkal, hanem a nyár örömeivel is alkalmunk volt találkozni. Ettől függetlenül az elmúlt évszak számunkra alapvetően nem a vakációzás időszaka volt. Millió okunk lenne tehát siratni a nyarat, mi most mégis inkább fellélegeztünk. Saját bőrünkön tapasztaltuk, hogy nagy elődeink miért a július-augusztusi hónapokra tervezték az összevont számokat. Kínkeservvel vártuk az új programok megjelenését, félő volt, hogy ebben a számban fehéren fognak díszelegni a fel nem töltött lapok. Természetesen ez csak egy gyenge viccecske volt, mert ilyen soha nem fordulhat elő, ugyanakkor sejtjük, hogy a soványabb termés után mire számíthatunk. Amíg a júniusi programdömping után a magas pontszámok miatt indult be levélíró kedvetek, addig most a sok 50-60 % körüli értékelés szúrhatja majd egyesek szemét.

Szeptember nagy eseménye a Londonban megrendezett ECTS kiállítás. Ahogy mondani szokás, mindenki ott volt, aki számít, de az E3-mat is megjárt tudósítóink hazatérve kissé visszafogottan nyilatkoztak. Ők tudják, hogy Los Angeles után miért maradt Londonban hiányérzetük, mindenesetre az általuk hozott anyagból még ki is kellett hagynom, hogy elférjen az erre tervezett tizenkét oldalon.
A júniusi számunkban, ahogy ezt a címlap egyik alcímében is olvashatjátok, nem mehettünk el szó nélkül a hónap másik, (az ECTS-nél is nagyobb) világraszóló eseménye, az olimpiai játékok mellett. A Sydney 2000 az olimpia hivatalos sportjátéka, Vári Zoli fejti ki róla szakmai véleményét. Nem volt benne szándékosság, de talán a nyári hónapok is indokolták az átlagnál nagyobb számát a sportjátékoknak. A technikai sportokat és a vadászatot (mint sportot) most nem számítva, összesen hatról olvashattok. Három, Magyarországon kevésbé ismert labdajáték (baseball, amerikai foci és a rögbi) is közöttük szerepel, amelyek szabályairól a közérthetőség kedvéért (az én kérésemre!) majdnem annyit írt Balage, mint magáról a programról. Meggyőződésem, hogy hasznosságuk mindezt indokolja.
Életmentő elhivatottságunktól vezérelve (bővebben a Csevegőben) folytatjuk, illetve befejezzük a Final Fantasy VIII végigjátszásáról a leírást. A nagy sikerre való tekintettel Martin folytatja a Counter Strike sorozatát, és természetesen a SzösszeNet rovatunk sem maradhatott ki. Gazsit az Age Of Empires 2 The Conquerors-ban bújtattuk a nagy hódítók bőrébe, három oldalon mesél róla, hogyan is érezte benne magát. VargaB. Dögös Julie mészárszékébe tért be önként, melyet szerencsére élve megúszott (négy oldalon tudósít élményeiről). Túlélte, de nem tudni, mi viselte meg ennyire érzékeny lelkületét, mert üres óráiban szívesen menekült mostanában a távirányítós kisautók világába. Clemi személyében viszont új autóversenyzőt köszönthetünk, aki ugyan kezdetben értetlenül állt az amerikai szokásokkal szemben, de végül is elkapta a sebességláz, és alig tudtuk kiszállítani a Nascar Heat-ből. Jutalomból, amiért olyan szorgosan rótta a köröket, egy vadász meghívásnak eleget téve, vele képviseltettük magunkat. Uriel döbbent arccal érkezett meg a Blair Witch horrorisztikus világából, emlékeit előadva hátunkon futkosott a hideg, és összekoccantak fogaink. Amíg a főnökség Londonban taposta elnyűtté cipőjét, én is„cincogtam", és egy rövid ismerkedés erejéig végre repülhettem egy mentőhelikopter fedélzetén. Nagyon jól esett ez a kis tréning, mert már kezdtem elszokni a légi-jármű vezetéstől. KeFe miután kifárasztotta magát a gyilkos autós üldözésekben, pihenésképpen elkészítette újabb fülbevalóját.
Az egyéb apró élményeket most nem említem, maradjon azért a következő lapokon is némi meglepetés.

Széchenyi János
főszerkesztő
szjvc@576.hu



tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 114. SZÁM, 2000. SZEPTEMBER



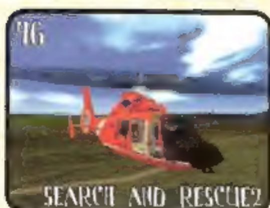
















576 KByte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János szjvc@576.hu

Artwork, meg ilyesmi: Varga Balázs vargab@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

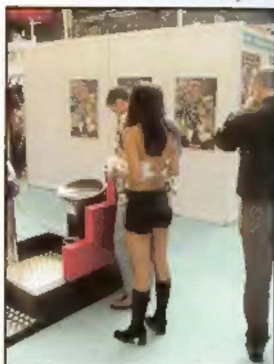
576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226

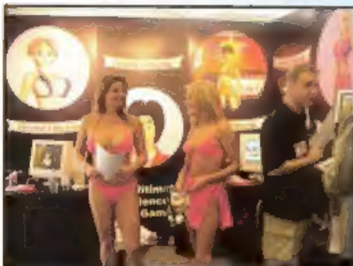
ECTS 2000

Azt mondják, gyarló az ember. Ha egyszer megszokta a jót, nagyon nehezére esik újra megbarátkozni a gyengébb minőséggel. Na, én a "gyarlósági listán" előkelő helyen állhatok, mert a fantasztikus amerikai E3 után — ismerve az ECTS (és általa az egész európai szoftveripar) rohamosan romló színvonalát — enyhén szólva kétkedve repültem ki Londonba az idei ECTS-re.





Az évek során megszokott, ajtónyitás körüli tolongást csípőből hagytuk ki, mert eleve fél órával később érkeztünk. Gondoltam nem ez lesz az a kiállítás, ahol az első fél órában lemaradok valamiről. Magamhoz ragadtam egy térképet, felmásztam a galériára és megpróbáltam kitalálni valami stratégiát a terep felderítésére. Mit mondjak, nem kellett túl sokáig töprengenem! A 2000-es év ECTS-éről ugyanis a legnagyobb cégek távolmaradtak, aki meg ott volt, az egy nagy terembe tömörült. Hol vannak már azok az idők, amikor olyan királyok töltötték meg a nagytermet, mint az Ocean, a Microprose vagy a U.S.Gold? (Rég megszűnt a legtöbbjük...) Hol vannak már a Virgin és az EIDOS egymással versengő, harsogó mega-standjai? Hol vannak a gyönyörű hostess lányok és az a jóleső izgalom, amikor egy-egy cég PR-es emberére várva elgondolkodsz, hogy mit is fogsz kérdezni tőle a jövővel kapcsolatban? (Mostanság a PR-esek úgy cserélődnek, mint jobb helyen az alsónadrág. Mire hazaérsz, már nem is dolgoznak a cégnél. Meg aztán nem is érdemes találkozni velük, mert elbeszélgetni velük nem érdemes, a CD-t meg az információs pultnál úgyis megkapod.) De leginkább azt szeretném tudni, hol vannak a jó játékok?





A nagyterem közepét egy elmondhatatlanul monstrum standdal a Nintendo foglalta el. (Hozzá kell tennem, hogy a standtervezők nem álltak a helyzet magaslatán. A nagy méretet az idióta tervezés agyonvágta, no meg az, hogy a Nintendónak talán 8 játéka volt kiállítva, a többi helyet egy kopasz alagút meg kétezer GameBoy a stand tetején foglalta el...) Szegény PC-s cégek így a terem négy sarkába szorultak, pontosabban háromba, mert az egyikben a Konami terpeszkedett giga méretű kivetítőjével — és ők ugye nem kimondottan az a PC gémeket gyártó cég.

A Codemasters, a Microids, a Hasbro és a Disney még hozta a szokásos fazonját egy-egy pofás standdal. Elég nagyot épített az Intel is, de hogy minek, arra nem jöttem rá. A Microsoft természetesen bodyguarddal őrzött, zárt ajtók mögött berendezett teremmel volt jelen, pedig sokan kíváncsiak lettek volna az Xboxra.



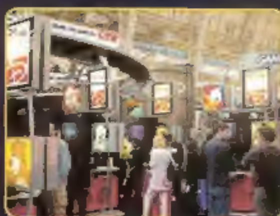
Elég szerény bódét nyomott fel a JoWood, a Funcom, a BlueByte, a Rage és a Cryo. Az olyan nagyágyúk, mint a Sierra például már csak a kisteremben fért el, nem is standjuk volt, csak egy nagyobbacska szoba. A Take 2 és a THQ felszorult a galériára a UBI Softtal együtt. Lehet, hogy valamit kihagytam, de szerintem a nevekből is látszik, hogy a korábbi évek impozáns felvonulásából semmi sem maradt! Nem értem, hogy ha az Electronic Arts, az Eidos, az Acclaim és az Activision Amerikában akkora standot tudott építeni, hogy körbejárni is fárasztó volt, akkor az ECTS-en miért nem voltak jelen? Európa talán már nem jelent bizniszt a tisztelt cégeknek? Még egy-két év, és el leszünk felejtve?

Egyszerűen hihetetlen, de az ECTS alapterületének legalább 40%-át azok a többnyire Koreai cégek foglalták el, akik régebben egy kis standon voltak összezsúfolva mind az ötvenen — nem akarok rosszmájú lenni, de annyian vannak, mint a kínaiak... Nem mondom, hogy rossz játékokat hoztak ki (SŐT!!), csak hát az a baj, hogy ezeknek nagy része soha nem fog feltűnni az európai piacon.

Talán okosabb húzás lett volna inkább az E3-ra rászánni 12 oldalt, és az ECTS-re kevesebbet, de hát erre a pangásra senki sem számított. Jövőre másképp állunk neki, az biztos! Mindenesetre a felsorolt cégektől legalább a minimális CD és szóróanyag mennyiséget megkaptuk, így ha nem is könnyen, de be tudjuk nektek mutatni a jövőben megjelenésre kerülő programújdonságokat.

Martin

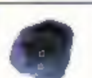








Pillanatképek az idei ECTS-ről



BLUE BYTE

Megdöbbentő jelzővel illették saját beharangozójukban azt a 3D-s grafikát, gazdag kidolgozottságot, valamint a változatos térképeket, amelyek a ***Battle Isle: The Andosia War***-t jellemzik. Különböző választható kameraállások, zoom, és speciális effektek fogják a látvány elemeit a tudományos fantasztikum világába emelni. Grafikusan animált lesz az időjárás változása is, mely a játék alatt frontátvonulások formájában jelentkezik. Katonai akciókat 40 karakterrel, és 40 harcjárművel indíthatunk. Menet közben felfedezhetünk fegyvereket és különböző technológiákat, amelyek új fordulatokat hozhatnak a fronthatások kevésbé fájdalmas elviselésében. Két karrierküldetésben összesen 23 missziót találunk. A multiplayer játékban összesen 8 játékos vehet részt, 2 csapatra oszolva.



A ***Battle Isle: Darkspace*** 3D gyorsítója a Palestar Medusa enginjére épül. Ebben az űrlövöldözős játékban több mint 16 féle űrhajót irányíthatunk. A látványon túl, a kiváló sztereó hanghatások, rádióforgalmazások, és más egyéb környezeti zajok teszik még élethűbbé a varázslatot. Gyönyörűen kidolgozott bolygók, aszteroida mezők, holdak, fényes csillagok, és fekete lyukak, lesznek láthatók a kabin ablakából. A 3D effektek döbbenetes becsapódásokat, torpedó találatokat produkálnak egy-egy hajó sérülése esetén. Updatekkel folyamatosan bővíthetjük a hajóparkot, és karaktereinket is. Globális rangsorolás részeseivé válhatunk a Blu Byte Game Channel-en, ami tartalmazza az aktív karrierek leírását, a játékosok rendfokozatát, a teljesített feladatok listáját, megsemmisített ellenséges objektumok számát, stb. Játékteljesítményünkön tehát rajta lesz majd a világ szeme... Hajrá magyarok!

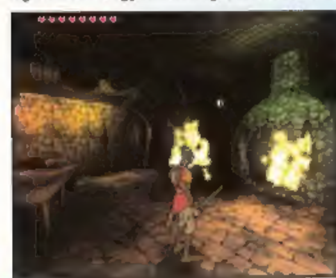
PC-játék szakértőnek vallhatja-e magát, aki nem ismeri a nem véletlenül oly népszerű Settlers sorozatot? Nos ezeknek az apró kis emberkéknek az irányítása már milliókat fogott meg világszerte.



A készítőkre óriási teher nehezedik a kényszertől, amely olykor teli torokkal követeli a folytatást. Így van ez ebben az esetben is! Az új epizód, a ***Settlers IV.*** meséje dióhéjban: Történt, hogy Morbus, aki egyébként utál minden zöldet, (valakinek agyára mentek a környezetvédők?) a sötét erők csábító ígéreteitől vezérelve lázadást szított az istenek ellen. Büntetésből száműzik a Földre, (most akkor őt, vagy minket, Földlakókat büntettek?) ahol minden (erdő, mező, rét, és a fák) zöldbe borulva hirdeti, a természet gyönyörűségét. Amint megérkezik a Földre, Morbus és az ő sötéttörzsbe tömörült népe - megkezdik harcukat a "zöldség" kedvelő földiek ellen. Az újonnan kreált történeten túl, egy folytatásba illik egyéb változtatásokat is eszközölni: jóval kidolgozottabb lett a grafika (bár eddig is szép volt az összhatás), de megoldották az "apró emberkék" problémáját is, a nagyítási- és kicsinyítési lehetőséggel. Az előzetes képek alapján nem fogunk benne csalódni!

Az ***IL-2 Sturmovik*** remek témaválasztás, mert szimulátor kedvelő szívem azonnal kalimpálni kezdett ennek a különlegesnek számító repülőgépnévnek a hallatán. Egy második világháborús csatarepülőgéppel lavírozni földközelben... — megér pár átalvatlan éjszakát! (de hisz majdnem mind az!) A programban összesen 17 teljesen valósághűen kidolgozott szovjet és német géppel repülhetünk, ami már önmagában is képes a Sturmovikra irányítani a figyelmet. A névadó Il-2-es típus esetében lehetünk a pilótával, és a farok-lövésszel egyaránt. A levegőben még további 24 repülőgép típussal találkozhatunk. Lehet földi- és légi célok ellen egyaránt küldetéseket teljesíteni. 6 történelmi misszióban vehetünk részt 1941-től 45-ig. A mission editorban az egészen egyszerűtől, a multiplayeres küldetésekig minden tervezhető. 2 multiplayer mód van, az egyik a dogfight, vagyis a légi harc, ahol egyszerre 32 gép is tartózkodhat a légtérben, a másik az allied-mód, amely megfelezi a mezőnyt, és 16 sajátgépet engedélyez az oldalunkon felsorakozni. Választhatók a multiplayer-módban kísérő-védő feladatok, és csaták a tengerek, valamint a szárazföld felett. Kíváncsian várom, mert az előzetes bemutató szöveges része nagyon kellemes csemegéket ígér, ugyanakkor a mellékelt képek alapján nem egy nagy durranás!

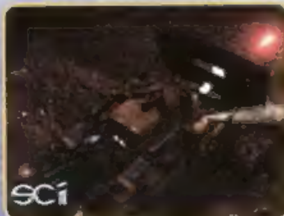




A valaha szebb napokat látott Dragon's Lair is 3D-s köntöst kap a közeljövőben. Dirknek, a játék főszereplőjének, a sárkány karmai közé került Daphne-t kell kiszabadítania. Szegény lovagunk lejárhatja a lábát a 16 különböző helyszínen, a tucatnyi szobában, ahol még az eszét is villogtatnia kell kirakós játékokkal, és különböző alattomos csapdákkal küszködve. A sikeres túszmentő akció érdekében össze kell gyűjtenie fegyvereket, pajzsokat, és közben nem árt, ha figyel a megtalálható speciális amulettekre is! (Hogy mennyivel könnyebb királykisasszonynak lenni!) Dirknek mintegy 30 új ellenséggel kell megküzdenie. (Daphne! Csak ne mondd a végén, hogy neked fáj a fejed!) A ***Dragon's Lair 3D***-ben Dirket mi fogjuk irányítani, tudunk vele ugyanis futni, ugrani, forogni, kúszni, mászni, ütni-vágni, stb. (talán még fejfájást is gyógyítani...)



Titanium Angels



Thunderbirds



Midnight Club



Shuggler's Run

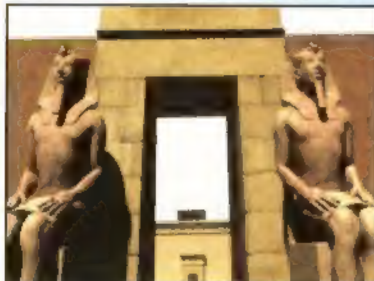
CRYO



A Cryo elhatározta, hogy tiszta vizet önt a fejekbe, és bemutatja nekünk az Arthur király kori legenda történelmi valóságát. (Nekem erről a korról mindig a „Gyalog galopp" című film jut az eszembe, és máris a fülemig szalad a szám!) De lássuk, hogyan szól a Cryo mese: azokban a napokban a vezéreknek két világ között kellett választaniuk. (Nekik legalább volt alternatívájuk.) Az ősvilág között, amelyet erős, de begyepesedett istenségek kormányoztak - és az új világ között, amelyet az új isten jelképezett. Bradwen a főhős ebben a világban találja magát, ahol az új idők tüzes szele fúj, de nem áldozott le a régi rend hiveinek dicsősége sem. (Nem is olyan ismeretlen ez a világ!) Artrhur, Merlin, és Lancelot szelleme leng bennünket körül, miközben az ***Arthur's Knights***-szal kalandozunk.



Ha már elindultunk vissza felé a múltban, akkor meg se álljunk Egyiptomig! Földünk történelmének eme részét máig millió titok övezi. Mindezen az időutazás sem segít, mert csak új, és újabb rejtélyekkel találjuk szemben magunkat. Egy különleges, és szörnyű fenyegetés hatására megsemmisül egy város. Heliopolist, amely egykor a napsütés, és a tudomány városa volt, sokan siratják. Ebben a történelmi kalandjátékban téged ér a megtiszteltetés, hogy enyhítsd a szomorkodók bánatát. Heliopolist ugyanis Te építheted újjá az ***Egypt II***-ben.



A ***Gift***et egy könnyített árkád-akció-, és egy real-time 3D fejtörő játék keverékének szánták. Az Eco Software fejlesztő csapata külön ehhez a játékhoz alkotta meg az általuk „földrengető" jelzővel illetett 3D-s engint. A játékban Giftnek, a szépséges, és aranyos, és bájos, és, és kívánatos Lolita Globo hercegnőt kell kiszabadítania. (Ezek a hercegnők örökké fogságba esnek? Bizonyára ez egy „női praktika"!) A küldetés során 7 segítőtársra lelhet Gift, (Vigyázz Gift! Ezeket felén kerítőknek hívják!), akik a 8 pályán folyó küzdelemben végig a segítőtársai lesznek.

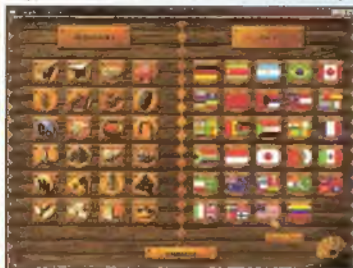


A ***Hellboy*** egy játék magában hordozza a fejtörő, és az akciójátékok sajátosságait is, ahol a reflexek, az ügyesség és a gyorsaság ugyanolyan fontosak, minthogy tisztafejjel gondolkodjunk. Összefoglalva: Légy gyors, és baromi okos! (Nekem sem megy, ne szomorkodj!) A Hellboy tehát egy 3d-s real-time akció játék, amely a Dark Horse nevű képregényen alapul, ahol Hellboy egy sölét paripán száguldozó különleges szuperhőst alakít.



A Viktória kori Londonban játszódó real-time 3D-s akció-kalandjáték, a ***Jekyll and Hyde*** történetében Jekyll doktor felfedez egy szert, amely miután elborította agyát, a felszínre hozza fekete énjét. Eme fekete lötty furcsa mellékhatása, hogy ha tükörbe néz, szemtől-szemben láthatja az ördögöt! (Lehet, hogy én is felfedeztem valamit?) Dr. Jekyll végső, gyötrelmes kínlódását kísérhetjük végig a játékban Isten, és az ördög között. Nem babra megy a játék, ugyanis a küzdelem eldönti, hogy képes lesz-e megóvni a saját, és lányai lelkét a kárhozattól.





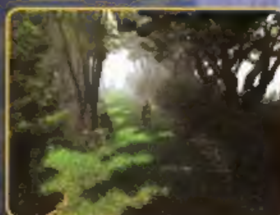
Gyerekektől többször hallottam már játék közben, hogy „én vagyok a világ ura". Nos nem egy irigylésre méltó státusz, de a gyerekek honnan is tudhatnák még ezt? Elképzelhetetlennek tartom, hogy mai világunkban pénzügyi alap nélkül a háta mögött bárki is hasonló csúcsokra törhetne. Tudják ezt a **Money Mad** szerzői is, ezért üzleti szimulátorukban Te alakíthatod a világ egyik leggazdagabb pénzügyi birodalmának a vezetőjét. A feladatod, hogy megpróbálj megszerezni minden monopóliumot a pénz, és a tőke világában. Egyetlen célnak kell a szemed előtt lebegnie, mégpedig annak, hogy Te válj a világ leggazdagabb emberévé — és akkor karnyújtásnyira kerülsz a gyermeki álomhoz mármint, hogy Te lettél a „világ ura".



Hellboy



Gift



Arthur's Knights



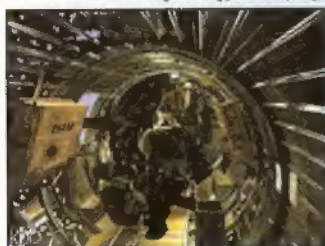
Money Mad





HASBRO Interactive

Az idei év legjobban várt repülőgép szimulátora a **B-17 The Mighty Eighth**. A legendás B-17-es repülőgépnek ismerjük szinte minden porcikáját. Láthattad a Memphis Bell című filmben, ahol füstölögve, szita módjára kilyuggatva, megtépázott függőleges vezérsíkkal, sántán billegve de hazavánszorgott legénységével. Nagyon sokat kibírt ez a gépmadár, nem rajta múlott, hogy legénységének a fele sem érte meg a háború végét. Nagyon sok programban találkozhattál már vele, nem lesz tehát ismeretlen az „öreglány". A mostani feldolgozásban a következő típusokkal tudsz még repülni a B17-esen kívül: P38 Lightning, P47 Thunderbolt és P51 Mustang vagy a német oldalon Fw190, Bf-109, ME262 Schwalbe és Me-163 Komet. Az előzetes alapján a B-17 fedélzetén mind a 10 „munkahely"-et felkeresheted, és elfoglalhatod. Mind a 8 repülhető típust a legapróbb részletekig lemodellezték, és nemcsak a műszerfalak lesznek az eredeti másai, hanem a fedélzeti rendszerek is. 10 gyakorló, és 25 történelmi bevetés fogja várni, a nagyapák, ill. dédnagyapák nyomdokain haladókat. Lesznek könnyítési lehetőségek, de akik érezni szeretik a körülötted kaszáló halál szagát, azoknak sem lehet majd panaszuk.



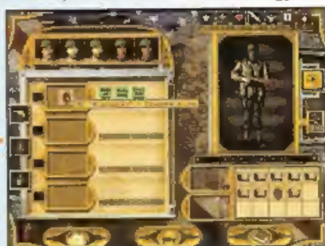
Ugye mindenki ismeri a „Gazdálkodj okosan" című társasjátékot?! 40 évig nálunk ez pótolta a monopoly-t. Hogyan is nézett volna ki, ha egy csepeli melós szállodák, és városrészek felépítéséről (és az abból származó milliós haszonról) álmodozik az esztergapad előtt? Neki maximum a lottó tárgyhavi nyereménysorsolásán beütő varrógépcsoda adathatott! Változnak az idők, - a csepeli melósnak ugyan egy fikarcnyival sem lett jobb, (talán egy kicsit hangosabbra nyithatja a száját — bár kitígyel ma már érá?) de az álmai korlátozás nélkül akár a csillagos égig is repülhetnek. A **Monopoly Tycoon** 1930-ban indul, és háromféle módon is ráléphetünk a gazdagsághoz vezető útra: lehetsz a felépítendő város első polgármestere; esetleg az első milliomosa, vagy neked kell megcsinálnod a legelső monopolyt. Minden ott játszódik a szemed előtt, a meseszép 3D-s grafikával megáldott játékban. Engem leginkább a Sim Cityre emlékeztet, bár itt már annál jóval tovább léptek. Nemcsak gyér autóforgalmat láthatsz az utcán, hanem sétáló-közlekedő gyalogosokat is.



Riadó volt az űrhajódon. Egy addig fel nem fedezett fenomén a galaxis egy eldugott zugába teleportál, éppen egy csillagközi háború kellős közepébe. (Vicces dolgok ezek, de azé' szórakozhatott volna inkább mással is!) Te, mint a hajó kapitánya fontosnak tartod, hogy kapcsolatba lépj az addig ismeretlen idegen lényekkel, akiket ráadásul éppen azok támadtak, meg, akik 60 évvel ezelőtt a mi drága Földanyánkat is. A Te feladatod, hogy összefogj velük, és erőiteket sokszorozva szorongassátok meg tojásait az ebadta kurafiknak. Nagyon szép grafika (a Gunship készítőitől), új FPS nézetek, különleges mesterséges intelligenciával megáldott karakterek, a sisakba rejtett belső kamerák jellemzik, és emelik ki az átlagból az **X-Com Alliance**-t.



A **Squad Leader** akció/stratégiai színezetű játék, amely izometrikus nézetből követhető, a II. világháború három nagy fordulópontját dolgozza fel. A normandiai partraszállást, ahol az amerikai laza harcmodort, a bulgáriát megszállni akaró német precizitását, és az arnhem-i csatában hagyományaikat ragaszkodva őrző angol harci szellemet kóstolgathatod. Mintegy 300 féle felszereltségű katonát sorakoztathatsz csatarendbe, amely biztosítja, hogy változatos és sokszínű hadsereged legyen. Tucatnyi tank, és egyéb nehéz fegyverek (tüzérség, páncélozott szállító járművek, tehergépkocsik, stb.) könnyítik erőid hatékonyságát. Az egyes katonák külön-külön is rendelkeznek mesterséges intelligenciával. A filmelőzetes bár iszonyú slideshow-vá változott a mozizás helyett, mégis előre vetítette a program nagyszerűségét. Izgalmas csatajeleneteknek lehettem szemtanúja egy-egy nagyobb szaggatás között... (A végeredmény ettől függetlenül még lehet majd gyors!)



A XXIII. Században, egészen pontosan (akár egy Nosztradamus jóslat is lehetne) 2268 szeptember 7-én Buenos Aires-t elpusztítja egy becsapódó hatalmas meteorit. Az óriási katasztrófa közel sem a véletlen műve, hanem egy messzi galaxisból ránk irányított „baráti gesztus" végeredménye. A Föld elpusztítását izeltlábú gusztustalan lények tűzték ki maguk elé célul. Bár rovarszerű testük van, méretük jóval nagyobb, mint földi rokonaiké. Ráadásul az értelmi képességeik az emberével vetekszenek. A meteorit becsapódásával megkezdődik az áldatlan öldöklés ember, és csáprágósok között. Talán ismerősen cseng a történet, hiszen néhány éve láthattál egy filmet, talán „Csillagközi invázió" címmel a mozikban. Szöcskére (hehe, pedig ő is az!) akkora hatással volt, hogy még most is futkos a hátán a hideg, amikor az eszébe juttattam... A **Starship Troopers** több bolygón játszódik, ezeken 15 különböző fajta bogárhadsereggel veheted fel a harcot, amik a levegőből, a földfelszínen, de ami a filmben is a legfélelmetesebb volt, a föld alól is támadhatnak. Neked a XXIII. sz. elit hadseregéhez az MI-hez (Mobil Infantry) kell csatlakoznod, amelynek specialistákra van szüksége, hogy megvédjék az életteret... Legyél önkéntes, hiszen csak akkor lehetsz egyébként is teljes jogú állampolgár! A játék hálózaton és modemen keresztül is játszható.





Mr. Potatohead



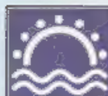
Battleship 2



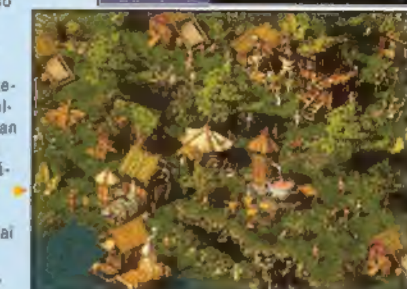
Simon the Sorcerer 3D



Breakout



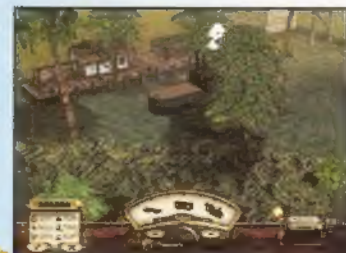
JOWOOD



Az **Alien Nations 2: The Pimmons** egyenes ági folytatása, a sikeres első résznek, az Alien Nations-nek. Csak rajtad múlik, hogy kinek szerzel győzelmet, a kék testű Pimmonoknak, az Amazonoknak, vagy pedig a misztikus Sajiki-knek. Eldöntheted, hogy az legyen-e a célod, hogy az összes környező népet leigázd, vagy pedig az, hogy békésen egyesítsd a nemzeteket. Megtalálod benne a kereskedelem, az izgalmas kutatásokat, amelyeket támogatnod kell, és a diplomáciai megoldásaid is bevetheted, a lenyegető konfliktusok ellen. Te döntheted el azt is, hogy éppen mire van szükséged, (pl. a fából mikor fűrészeljenek gerendákat), kivéve persze, ha alszanak, szünetet tartanak, vagy csak éppen elégedetlenek az életkörülményeikkel. Realisztikusan nő a lakosságod is, mert ha a törzsnek nem megy jól, akkor a férfiak és nők sem akarnak gyermekáldást. (Sehol sem találtam figyelmeztetést a játszható korhatárt illetően!)



A **Flesh & Blood** akció/stratégiai (várostromokat is tartalmazó) játékban neked kell választanod, hogy „Templer" (keresztes lovag) leszel, vagy pedig Szaracén (az arab világ hadseregének egy harcosa). A missziók az egységek és a játék története attól függően alakul, hogy melyik hadsereg számodra a szimpatikusabb. A Flesh & Blood több mint egy állagos játék, mert pontos, és részletes kutatás előzte meg, mi is történt a valóságban, és így a játék, a történelem elsajátításában is a segítségedre lesz.



Egy kontinens meghódítása kemény falat, számtalan rémtörténet alapötlete lehet. Aki például ismeri a Szuezi-, vagy a Panama csatorna építésének történetét, az tudja mire gondolok. Nem kisebb vállalkozás volt annak idején Észak-Amerika vasúthálózatának kiépítése. Kihívás volt ez nemcsak a legedzettebb férfiainak, hanem a legjobb menedzsereknek ugyancsak. Tapasztald meg a modern Amerika születését PC-d képernyőjén, és ismerd meg az új világ legendáit, és misztériumait. A **Frontierland**-ben realisztikus térképeket készítettek, hogy ezzel is növeljék valóságérzeted. Fontos, hogy miközben nyugatra haladsz a vasútvonaladdal, figyeld az utánpótlást, motiváld a munkásaidat, és védd meg őket a banditák, és a rézbőrű indiánok támadásaitól. Szimulációs, és stratégiai elemekkel tűzdelt vasútépítési törekvéseid hosszú heteken át nyújtanak majd neked izgalmas perceket.



Az Industry Giant első részének nagy sikere után (amelyből 750.000-et adtak el), már itt volt az ideje, hogy piacra dobják a második részt. Ez egy teljesen új alapokra fektetett üzleti szimulátor/stratégia. Az **Industry Giant 2** a XIX. sz. végén, valamint a XX. sz. elején játszódik Amerikában. A játékos egy óriás vállalat igazgatói székében ül, és belső indíttatásából következően (imádja az üzleti kihívásokat) más vállalatok ellen üzen hadat. Megpróbál egy globális társaságot létre hozni az által, hogy felhalmoz (tőkét, nyersanyagot), gyárt (terméket), rendszerez (piacot), elad. Először kiválaszthatod, hogy milyen viszonyban kívánsz lenni ellenfeleiddel: hogy mint egy csapat összetartsatok (persze a főnök akkor is Te vagy!), vagy küzdjetek külön-külön egymás ellen, akárcsak a tőzsdecápák.



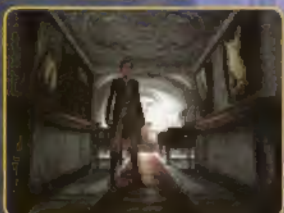
A hisztis minik (nem jöttem rá az előzetesből, hogy ők kicsodák), akik elhagyják az **M&M's** gyárat megkaparintották a titkos cukorka formulát. Rád, (Te kis vörös!) és Sárgára vár a feladat, hogy mindent rendbe hozzatok. Amint keresztül mentek a gyáron, és a gyártósoron, találkozhatsz csokoládékkal, automata robotokkal, készülő cukorkákkal, majd a játék végén egy matematikai teszttel kell megbirkóznod és megváltoztatnod ezzel a játék menetét. A játékosok új generációja egyben a tanulók új generációja is, a készítők alapvetően nekik szánták a „csoki lencsés" programot. További jellemzők még, a kiemelkedő 3D-s grafika, videojáték jellegű kezelhetőség, a gyors gondolkodást, valamint reakció idők fejlesztését is szolgáló feladatok. Különösen hasznos kiskorúak matematika tanulásánál...



Thandor



Tom Clancy's SSN



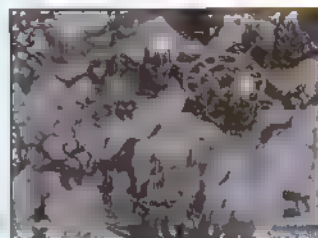
Blair Witch vol.1.



Exploman



E-mailben arra kért valaki, hogy tegyem be a Csevegőbe, mert ezzel a Nagymami régi álma teljesülne, láthatná, hogy az unokájából lett valaki. Nos, most bárkiből VALAKI válhat, mert eddig nem nagyon mondhatta el magáról senki, hogy ő már űreszközt is tervezett. A ***Star Trek Starship Creator Warp II*** nem más, mint egy Star Trek űrhajó szerkesztő-tervező. Az általa kreált űrhajók berakhatók a Star Trek Dominion Wars —ba, ami rövidesen megjelenik. A Warp II-t szeretnie kell minden Star Trek rajongónak, ... ugyanis a játékosok, akik a föderácio admirálisai, megteremthetik a saját maguk által megálmodott hajójukat. Ezek szerint nemcsak VALAKIK, egyből ADMIRÁLISOK is lehetünk, csak kapjunk rendszeresen újságot az ápolóktól! - a csákók hajtogatására.

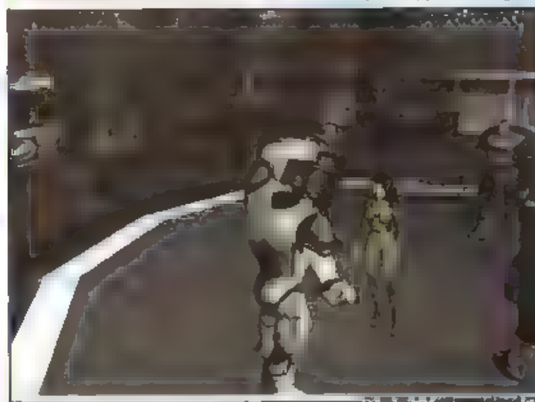


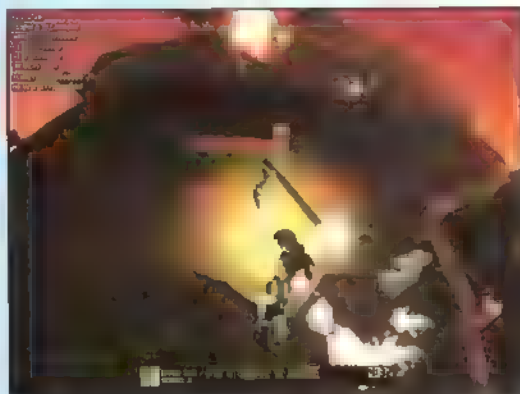
A ***Zax*** egy futurisztikus felfedező játék, ahol egy galaktikus birodalom szolgálatában kell tevékenykedned, és veszélyes vidékeket felderítened. A hajód egy baleset következtében súlyosan megsérült, amit feltétlen meg kell javíttatnod, egy olyan világban, amely egy szupernova körül kering. (Csillagászok ne kövezzetek halálra, nem én találtam ki!) Először is a Zax egy akció játék. A játék mechanizmusa és a szintek mind úgy lettek megtervezve, hogy ezt az illúziót segítsék. A játékosoknak a fejüket is használniuk kell, hogy megoldanak egy-egy missziót. Eközben tapasztalatokat gyűjtenek, különböző fegyvereket és tárgyakat, amelyek segítségével meg tudják oldani a szinteket (kalandjáték jelleg). A hangok, a hatásosabb történet érdekében dögösek, moziszerűek lesznek.



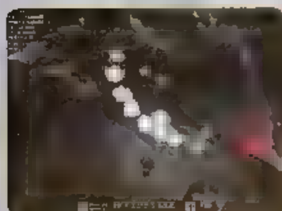
FUNCOM

Az ***Anarchy Online*** internetes tudományos fantasztikus játék, amelyben egy általad irányított emberkével, aki tulajdonképpen Te magad vagy, kell felfedezned több száz négyzetkilométerny területet, egy kitalált világban. Nagyon sok tulajdonságot lehet egyenként beállítani, amely egyedivé teszi a karaktered. Pl. a különböző bőr szín, a ruházat, a testbeszéd, felszerelés, és amit még Te is, szellemi nagyságodból eredően személyesen hozzá teszel. Embered több mint 90 különböző tulajdonsággal rendelkezik, amelyet neked kell fejlesztened annak érdekében, hogy úrrá tudj lenni a káoszon. A játékban teljes 3D támogatása van. Felfedezés, és egyéb missziók esetében minden nehézségi fokon az együttműködési készséged kibontakoztatására van a program kihegyezve. Több ezer virtuális szereplő van a játékban, tehát nem fogsz unatkozni!





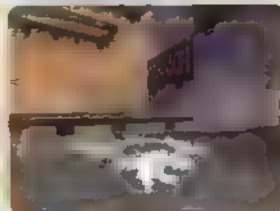
Egyre több játékot írnak manapság interneten is játszható kiterjesztéssel. Többen is ráéreztek a „többjátékos" szórakozás örömére. A ***No Escape*** is ezt az irányzatot követi, amely rajzfilmszerű színes grafikával, humoros és izgalmas cselekménnyel lopja be magát a játékosok szívébe. Folyamatos Chat lehetőség játék közben, fegyverek óriási választéka, sok különböző játékmód, de az internettel nem rendelkezőknek single player opció biztosítja a játéklehetőséget a gépi ellenfelekkel szemben. Szinte valamennyi 3D-s gyorsítót támogatja, amelyre szükség is lesz a szépen kivitelezett különleges játéktereken.



No Escape



Anarchy Online



102 Dalmatians

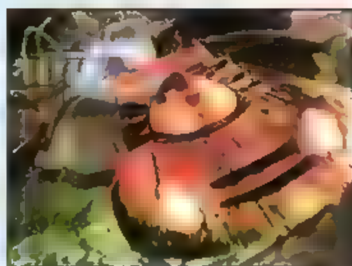


World War 2

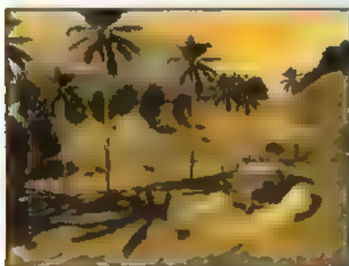
ECTS

UBI SOFT

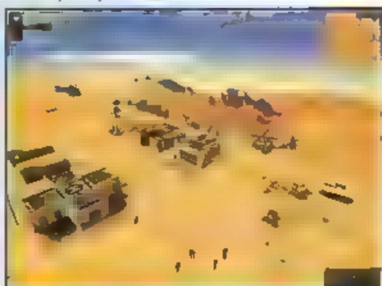
Ubi Soft



Ismét egy agyament ötlet, amely soha nem válhat valóra, és talán éppen ezért lesz a legnagyobb sikere. A POD ugyanis egy idegen vírus, amelyet mutagénnel (nem csodálkoznék, ha néhány világhírű biológusunk a kardjába dőlve ismerné el, halvány szellője sincs, mi az a mutagén) hoztak létre. Naná, hogy elszabadult, és kezdi átvenni mindenfajta életforma felett a hatalmat, a Damethra bányásztelepéről kiindulva. Ahogy az anarchia elharapódzik, mutáns járművek (ezek szerint nem is csak az életformákat támadja meg?) kezdenek kószálni az emberlakta településen, terjesztve a vírust. Amikor megérkezel a bolygóra, akkor a te autód is mutálódni kezd. (Már meg is bántam, hogy magammal vittem a Golfomat!) Vezess gyorsan, hogy túl éld ezt az őrült kalandot! A mutáció folyamata szemmel látható, és ettől még az éjjeliőrök sem fognak tudni aludni! A *POD2* tömörített lényege autóverseny, ahol 8 pályán 8 újonnan tervezett autóval menekülhetünk a fertőzés elől.



A *Pro-Rally 2001* gyönyörű grafikája az, ami az érdeklődő szemének legelőször feltűnik. Az eddigi legrealisztikusabb rally szimulátor — a fejlesztők szerint. Szerepel benne 15 hivatalosan szabványosított autó, beleértve a Peugeot 209 WRC 99-et is. A Rally 2001-ben a játékosok 12 országon át tesztelhetik vezetői képességeiket, és természetesen a rally autócsodákat is. További lényeges jellemzői a realisztikus idő- és úti viszonyok és talajok, ami igazi kihívást jelentenek a száguldás megszállottainak. Természetesen a könnyebb módok lehetőséget biztosítanak a kezdőknek is, hogy bajnokká válhassanak egy árkád típusú játékban.



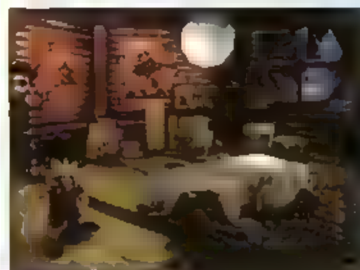
A XXI. Században a háborúk nemcsak a csatamezőn dőlnek el, hanem a fronton terjesztett újságokban is. (Mintha hallottam volna már a „propagandaháború" kifejezést valahol...) A *Peace Makers* egy brilliáns reál time-stratégiai játék, amely magában hordozza a hagyományos harci stratégia jellemzőit és a média szerepének fontosságát. 30 misszió közül lehet választani. A kitalálói szerint az újszerű grafika a következő generációját teremtette meg az RTS programoknak. (Ahogy vak ismerősöm mondaná „majd meglátjuk"!)



Az *Arcatera* megálmodói nagy fába vágták fejszéjüket, amikor szakítani akartak az RPG-k eddigi egyszerű missziójával. Történetükben egy gyilkosság ügyet kell Senora cityben megoldanod nem több idő, mint 3 hét alatt! (Remélhetőleg a háttérben nem lesz ott az olajmaffia, mert akkor még nagyapó korodban is ezt az ügyet fogod göngyölíteni.) A játékban 200 gyönyörű helyszínen üldözheted a gyilkost és számos segítséget is kapni fogsz ez alatt a 3 hét alatt. (Legalábbis ezt ígérik az elején!)

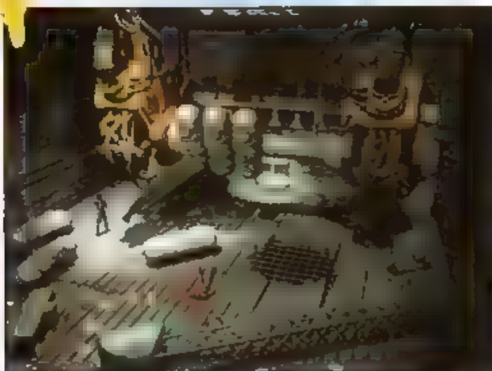


Ha irigyled a gazdag menedzsereket, és gyanítod, hogy nem is az eszük miatt tartanak előtted fényévekre, akkor most kösd fel a gatyód, és mutasd meg nekik, hogy Te is képes lennél arra, amire ők! Ebben az üzleti szimulátorban a lábad előtt fog heverni mind az az eszköz, amellyel bebizonyíthatod üzleti érzéked, menedzser rátermettséged, szellemi nagyságodat. Modellezték benne egy nagyvállalat minden olyan lényeges elemét, amellyel ha megbirkózol, beadhatod pályázatod valamelyik jól fizető vezérigazgatói helyre. (Ja, hogy a pályázatok nem ezen múlnak? Erről már nem a *Capitalism 2* készítői tehetnek.)



A klasszikus képregények, és a régi fekete-fehér mozik ösztönözték az elkészítését ennek az akció/kaland játéknak. Az *Evil Twin* egy teljesen újszerű 3D árkád és egyben 8 helyszínen átszódó nagy kaland. A játékos egy fiatal fiút irányít, akit Cyprien-nek hívnak. Cyprien különleges körülmények között került ebbe a rémálomszerű, horrorisztikus világba, amelyben helytállni még egy felnőttnek is a becsületére válna. Szegény kis lurkó addig nem álmodhat a szabadulásáról amíg fel nem fedezi ezt a komor világot, amelyet egy gonosz, ördögi pofa tart uralma alatt. Ahhoz, hogy ezt megcsinálja, muszáj képessége legjavát nyújtania, hogy majdan szuper-hőssé változzon, akit Super Cypriannek hívnak.

Pro Rally 2001 | World Championship Snooker | Freedom | Insane



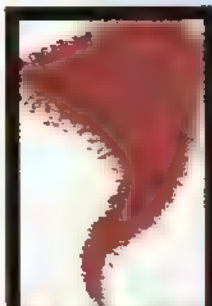
Az *In Cold Blood* közeljövőben, vagy már jelenünkben (már megint ijesztgetni akarlok?) játszódik, ahol az USA és a Kínai Népköztársaság a háború szélére sodródott. (A fenébe! Most zabáltam fel az összes konzervünket a házi óvóhelyünkön!) Egy amerikai ügynök eltűnik, miközben egy uránbányában nyomozott Volgiában, egy kicsi köztársaságban, a volt Szovjetunió területén. London John Cord ügynököt küldi annak felderítésére, az eltűnt ügynök milyen csapdába szaladt bele.

Egy ismeretlen országban kell kalandoznod, ahol az életed múlik azon, hogy ismeretlen maradj! Kúsznod és lőnöd is kell, ha muszáj, miközben egyre veszélyesebb szituációkba kerülsz, és egyre közelebb jutsz egy ördögi terv kiötlőjéhez, aki nukleáris háborút tervez. (Na, akkor én holnap újra feltöltöm a készleteimet!)



A Chronicles of Pern program javított változatát köszönthetjük a *Dragonriders* név alatt. Egy McCaffrey nevű sárkánylovas fog bennünket keresztül vezetni a Pern világán. Ez egy kitalált világ titkos felszín alatti misszziókkal és kű önféle kirakós játékokkal, amiket meg kell oldanod. Sokat fejlesztettek az embereken, pl. a különböző képességeken, amelyek attól függnek, hogy hol tartunk a játékban, és a játékos milyen tapasztalatokra tett eddig szert. A sárkány, a játék folyamán egyre inkább a barátoddá válik és egyben a legerősebb szövetségeseddé. Ez egy RPM game amelyet Sega-ra és PC-re is kiadnak.

RED STORM



A Covert Ops tulajdonképpen a Rainbow Six Rogue Spear második kiadásaként is felfogható lenne (azt bizonyítja, hogy teljes egészében ezt az engint használja), de teljesen új pályákat, küldetéseket és lehetőségeket találsz benne. Alkalmad lesz, akárcsak az előző részben, a küldetést megtervezni, amitt már sokkal pontosabb és jobb térképek, műholdas képek állnak majd rendelkezésedre. A játékban ugyancsak számíthatsz arra is, hogy a küldetések után különböző kitüntetések és egyre magasabb rangjelzések díszítik majd melledet.







Mirror War



Codemasters



Dinosaur



Blair Witch Projects

ECTS

CDV Software



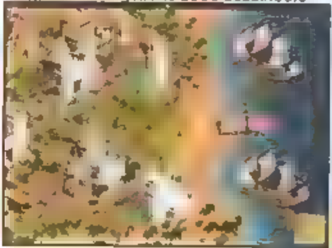
A nagymúltú Escape from Colditz nyomába ered az ***Alcatraz*** című, valós idejű akció- és RPG elemeket is ötvöző akció-kalandjáték. A játékmenet a Commandos-hoz lesz hasonló, csak itt többféle börtönbe kell betörnöd. K ha ott már yet? M értelme lenne betörni egy börtönbe, hacsak nem, az iskolai "gyűjtsd a vasat és a fémet" napokon a rácsokért? Itt azonban ismét talá közöl egy elmés kerettörténettel. Igaztalanul bebörtönzött tudósokat, és talán kevésbé igaztalanul dutyiba csukott lázadó forradalmárokat kell kiszabadítanod. Teljes 3D, valós idejű grafika és mozgatás je emz a játékot. A k do gozottság itt is a plafonon van, ezért nem csoda, hogy a megjelenésre várnak 2001 év végéig, addig s hagy marad on idod gyűjtögetni a GPU va e átott 3D kártyára!



Fantasztikusan szép 3D-s játékkal jelentkezik majd a CDV Software 2001 őszén, amely a ***Lula 3D*** névre hallgat. A játék grafikai motorja szinte teljesen készen áll, csak az a baj, hogy jelenleg még megfelelő hardvernek vagyunk híján ahhoz, hogy megfelelően tudjunk játszani a játékkal. Egy gyönyörű, teljesen 3D akció-ka andjátékot kaphatunk majd a kezünkbe, ame y eg nkább a k vitelében Tomb Raider sorozathoz lesz hasonló. Mire a játék megjelenik, valószínűleg, már nem fog gondot jelenteni egy minimum GeForce II GTS megvásárlása. A grafikát e nézve nem csak a Q3, de még a Max Payne is felkötheti az alsót. Vélhetően a Német skacok, Carmack mester babérjaira pályáznak.



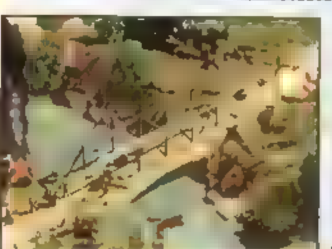
Leginkább a Close Combat című játékra hasonlít a ***Sudden Strike***, amely kivitelében és grafikájában is egy va ód RTS játék alap a ra épü. A program a világháborúban játszod k, ahol Német, Angol, Francia, Amerikai és Orosz csapatok közül válogathatsz majd. Újdonságnak számít, hogy a csapata d minden egyes jól végrehajtott küldetés után tapasztalati pontokat kapnak, mellyel növelheted a hatékonyságukat és a bevethetőségük határait. Több mint 1000 egységet használhatsz küldetésenként, amely a játék grafikájának nagyszerűségét dicséri. Segítségül hívhatod a speciális alakulatokat, kommandósokat, vadászrepülőket és bombázókat is a küldetések végrehajtásának sikere érdekében. A várható megjelenés világszerte 2000 decembere.



Mintha csak a Shogun-t látnád 2D-s interpretációban a szemed előtt. A ***Cossacks*** egy történelmi alapokra épített RTS játék lesz, amelyben hatalmas mennyiségű csapat irányítására leszel képes egyszerre egy időben. A játékhoz a terepet a XVI.-XVIII.-ik század Európájából vették a készítők, ahol élet és halál ura egyaránt az arany volt. Egyszerre akár 8000 unitot is képes leszel irányítani, és ez még a Shogun-nak sem sikerült. 16 különféle nemzet közül választhatsz, amelyek 85, a valóságban is létezett csata helyszínén csaphatnak össze. Stratégiádat a földön, vízen és a levegőben egyaránt alkalmazhatod, ezzel az ellenségnek nem kis fejfájást okozva. A teljes 3D környezetben játszódó játékot füst, köd, speciális robbanási és fény effektekkel is színesítették a fejlesztők. A várható megjelenés 2000 telén várható.



Egy klasszikus 3D-s pre-renderelt kalandjátékkal örvendeztet meg mindannyiunkat a CDV szoftverház. Üröm az örömben, hogy nyelvezetét tekintve sajnos csak a németül tudó játékosok bo doghatnak vele, legalábbis a press release-ban írtak alapján. A Scotland Yard újdonsült nyomozóját, Brent Halligan t alakítod, akinek egy misztikus, lő eg emberáldozata ro h rhedt szekta nyomába kell eredni e, miközben jó párszor a saját élete is veszélybe kerül. Nyomozásaink során igen nagy segítségünkre lesz a topológiailag igen k va ó adottságokkal rendelkező tudós hölgy Dr. Melanie Turner, aki igen nagy jártasságot szerzett az ősi kultúrák és rítusok felderítésében és kutatásában. Kalandozása d során 20 NPC-vel kerülhetsz kapcsolatba, miközben felderíthetsz több mint 200 helyszínt és bejárhatsz 54 különféle helyet. A programot igen alacsony hardware igény jellemzi (Pentium 200), aminek a vékonyabb pénztárcával rendelkező játszani vágyók is örülhetnek. A ***Mystery of the Druids***-nak az ígéretek szerint már ez év decemberében örülhetsz.



1944 Normandia, a partraszállás napja. Az Army Men és a Command & Conquer kereszteződésének tűnik első látásra a ***War Commander*** RTS játék. 20 különböző küldetés közül választhatsz, miközben megannyi speciális képességű csapat áll majd a rendelkezésedre. Különleges adottságokkal és az ilyen játékstílusban eddig még nem használt újdonságokkal is találkozhatsz. Az Amerikai katonákat irányíthatod többféle misszión keresztül Berlin lerohanásán át egészen Hitler kapitulációjáig. A játék single és multiplayer modban is játszható lesz, 11 különféle karakterrel, nagyfelbontású 2D-s grafikával és valósidejű fényeffektekkel. A megjelenés igen sokára tolódik, 2001 őszén várható.



B-17 The Mighty Eighth



Donald Quack Attack



M The Space Gadget



Jungle Book

CODEMASTERS



Nagy várakozás előzi meg a már PSX-en megjelent ***Colin McRae Rally 2*** PC-s verzióját. Az első részhez képest az autók kidolgozottsága és modellezése, valamint a sérülések megjelenítése még élethűbbre és jobbra sikerült. A pálya és a tereptárgyak száma is megduplázódott, valamint a kidolgozottságuk is jobb lett. A nagy tudású Colin McRae-t most már a Ford Focus-ban üdvözölhetjük, de ezen kívül még megtalálhatók a legnagyobb autógyártók modelljei is a programban. Újdonság még a sivatagi pályákon látható és nagyszerűen kivitelezett portelhő, amit először a PSX-es V-Rally 2-nél láthattunk. A megjelenés 2000 Novemberében várható.

A hosszúra elnyúlt fejlesztési időszak és a többszöri újrakezdés után nemsokára megjelenik az egyik talán legeredetibb autós játék, amelyet nem kis örömünkre hazai csapat készít. Az ***Insane***-ről már elég sok szó esett, elsőséget talán az autók fizika kivitelezésében érheti el a rivális külföldi termékek mellett. A program játszható single- és multi player módban. A megjelenés már nem várat sokat magára, novemberben a boltok polcára kerül.

A ***Severance: Blade of Darkness***-t már régóta ígérték, bár eddig csak Blade név alatt emlegették. Az akció — RPG elemekkel fűszerezett játék grafikája még a jelenlegi legmenőbb (Unreal, Quake III) grafika motorokkal is felveszi a versenyt. A storyline során karaktereink fizikai és szellemi fejlesztésére is van lehetőségünk. A screenshoot-ok alapján a megjelenített grafika és az effektek egyszerűen sokkolóak, a grafika motor fő erősségei ugyanis a vetített árnyékok és az environmental fényeffektek.

A megjelenés időpontja mindeddig ismeretlen.

Codemasters

SIERRA

SIERRA

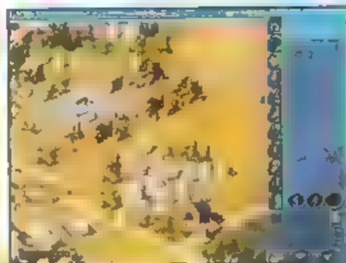
A ***Gunman Chronicles*** futurisztikus 3D-s FPS, amely a Half-Life engine-jére épül. A játék öt, még csak éppen hogy felfedezett, de mindenképp felderítetlen bolygón játszódik. Természetesen folyamatosan variálja a küldetések menetét, s nehogy a szavatosságra adott pontszáma alacsony értékű legyen:



Száz- és száz fantasztikus és új, valamint realisztikus textúra teszi a játékot kategóriájában az egyik legjobbá. A fejlesztők megoldották a Gunman chroniklesben azt is, hogy a játékos beülhet a járművekbe, sőt mi több, még vezetheti is őket. A járművek eredeti hangját digitalizálják, hogy még érezhessük is dobhártyánkon a dübörgésüket.

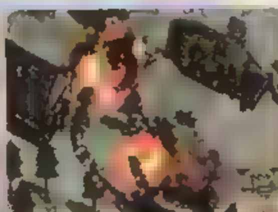
Már nagyon-nagyon sokan várták ***Tribes 2***-t, miután 1999-ben on-line szavazáson az év akció/stratégiai játéka lett. A játékban lélegzetelállító vidékeket fedezünk fel, és természetesen csatázhatunk is rajtuk, továbbá megtapasztalhatjuk azt is, hogy a csapatmunka mennyire fontos egy olyan játékban, amely elsődlegesen erre épül. A Tribes 2 olyan tájat és környezetet nyújt, ahol a csapatmunka és az ész az egyetlen záloga a túlélésnek, valamint a győzelemnek. A Tribes 2 nemcsak on-line játék, megtalálható benne a sima single-player mód is, ahol a játékosnak a számítógép által vezérelt társai lesznek.

A ***Zeus Master of Olympus***-t az a fejlesztőgárda készítette, amely megalkotta a Pharao, és a Caesar sorozatot is. A jelenlegi alkotásuk a hatodik játékuk, amely a városépítési játékok rangsorában az első helyen végzett. A Zeus a mitológiai görög országban játszódik, ahol a világ tele van olyan hősökkel, mint Hercules, Athena, Ares, Medusa, Minotaur, és még sokan mások. Nem árt ezt nem elfelejteni, mert a játékosok azzal is befolyásolják egy görög város állapotát, hogy milyen mértékben járnak a hősök, vagy az istenek kegyeiben, ugyanis ők biztosítanak védelmet más görög városokkal szemben. Kezelése könnyen elsajátítható, ezért a Zeus már most is az egyik legérdekesebb városépítés játék. Megjelenése novemberben várható.





E-Rally



Demonworld 2



Fargate



Grouch

THQ



Settlers jellegű 2D RTS és isten szimulátor játékok keverékének ígérkezik a THQ *Cultures* című műve. Természeti katasztrófa következtében a kis Viking falu hat részre robbant szét, amely részek a világon mindenfelé szétszóródtak. A küldetésünk célja, hogy összegyűjtsük egy bizonyos katasztrófát okozó üstökös huszonnégy darabját, amely várhatóan visszaállítja a felborult rendet. A játék a klasszikus stratégia elemeket tartalmazza, úgymint, kereskedelem, fejlesztés, hadászat, és a területek felderítését célzó tevékenységek, amelyekkel új ásványokra és így a technikai szintünket is növelő dolgokra tehetünk szert.



A horror rajongók számára mindenféleképpen kötelező darab volt Sam Raimi mesterműve az Evil Dead. Nemrégen röppent fel a hír, hogy készül a film játékverziója, amely eddig az Unreal engine-jével futott, mégis meglepetésként ért mindenkit, hogy az eredetileg FPS-nek szánt játékot most mégis harmadik személy nézetűre készítik el, egy új saját grafikai motor segítségével. A játékra az iszonyúan jól eltalált zene és hangeffektek mellett egy kevés logikai résszel megtűzdelt történet lesz a jellemző. Az *Evil Dead Hail to the King* célja az erdőben lakozó gonosz szellem testet öltésének megakadályozása és elpusztítása lesz, miközben versenyt futunk az idővel. A hangokat a film főszereplője (Bruce Campbell) a zenét pedig a Raimi testvérek készítik, amely már eleve fél siker. A nem éppen vérmentes játékmenet miatt a programot kizárólag a felnőtt korosztálynak ajánlják. Németországban már most kijelentették, hogy nem kérnek a programból. Megjelenés 2001 második fele.

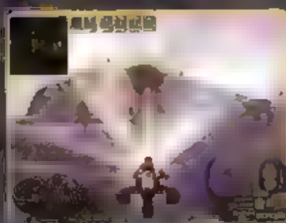


Egy nemrégen napvilágot látott aprócska demó jelentette eddig az összes infót, a *Mercedes Benz Truck Racing*-ről. Most már így az ECTS után több információ is kiszivárgott a játékról, amelyből megtudhatjuk, hogy igencsak sokat javítottak a programon az elmúlt időben. Jobb és főleg gyorsabb lett a grafika, valamint a kamionok szimulációján is igencsak sokat javítottak a programozók. A viszonylag új irányvonalat képviselő kamionverseny programok, kezdenek egyre jobban teret hódítani maguknak, amely azt jelenti, az ilyen típusú játékokra igény van. A sima körversenyek mellett Time Trial, Ghostcar racing, Career és természetesen multiplayer opció is várja a játékosokat. Kipróbálhatjuk a vezetési tudásunkat többféle időjárási tényező közepette úgy, mint eső, köd, hóesés. A várható megjelenés időpontjáról sajnos nincs információnk.

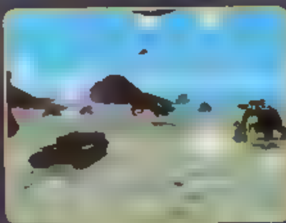


Az a következő legújabb generációs FPS játékok között üdvözölhetjük a *Red Faction* című játékot. A Freespace készítőinek játékában egy vadonatúj "Geo-Mod" névre hallgató grafika motort alkalmaznak, amely az eddigi állítólag legvalósághűbb karaktermozgatást és egy egészen egyedülálló speciális grafikai megvalósítást ígér. A programban egy Parker névre hallgató fiatal bányászt alakíthatunk, aki a Marson végzett bányásztevékenysége közben egy faramuci helyzet kellős közepén találja magát. Az életkörülmények szörnyű mivoltát folyamatosan kihasználó megacég ellen kell felvenned a harcot, amely a szaporodó munkaerő ritkítása céljából még egy halálos vírust is képes bevetni. A leginkább Half-Life játékmenetéhez hasonlító programban 12 fegyvert, irányítható járműveket és munkagépeket, valamint 20 szinten, (amely logikai feladatokkal is tartalmaz) kell átküzdeni magunkat. A PC és PSX2 platformokra is megjelenő játék teljes multiplayer opciót és level-editort is tartalmazni fog. Várható megjelenés 2001 első fele.

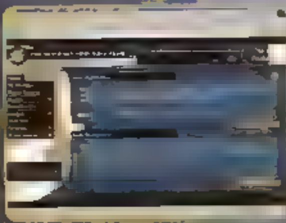
A nemrégen napvilágot látott Vampire -The Masquerade Redemption- nyomdokaiban jár, a *Summoner* című, teljesen 3D akció és kalandelemeket egyaránt tartalmazó RPG játék. Igazán nagyszerű kerettörténetet készítettek a program köré, amely megint csak grafikai csodának számít a maga nemében. A fejleszthető tulajdonságokkal rendelkező hőseink mellett 120 különböző NPC vár ránk a játékban, valamint megszámlálhatatlan mennyiségű egyéb karakter, akiket felfogadhatunk majd magunk mellé a kalandozásaink során. A játék a nevét onnan kapta, hogy főhősünk a mágiát segítségül hívva 16 kreatúrát képes megidézni (necromancer rulez!) a lávagólemektől egészen a sárkányokig és egyéb fantasztikus kreatúrákig. Legalább 50 órányi játékidőt ígérnek a programozók, akik PSX2-re már ez év novemberében szeretnék a játékot kiadni. A PC-s verzió, valószínűleg csak 2001 második felében várható.



Hostile Waters



Incoming Forces



Internet Football Club



Kohan



TAKE 2

Még majdnem egy évet kell várni a ***Hidden & Dangerous 2***-re, amely az első rész nyomdokain fog haladni. Új grafikai motort fog kapni a játék, amelyre az igen magas poligonszám és a hatalmas bejárható területek jellemzőek. Az első részhez hasonlóan kell itt is megmutatni a taktikai és stratégiai tudásunk mellett az akciók terén szerzett jártasságunkat. Az igazán nagy újításnak az ellenfelek mesterséges intelligenciája bizonyul, amelyre méltán büszkék a fejlesztők. 23 komplex misszió áll majd a rendelkezésünkre a legkülönfélébb feladatokkal, a túszszabadítástól egészen az idegen hatalmak által birtokolt nukleáris fegyverek hatástalanításáig. Várható megjelenés 2001 nyara.



Sokan pályáznak a Driver babérjaira, a ***Mafia*** talán egy a sok közül, de az említett játéknál egy kicsit bonyolultabb, a grafikája viszont sokkal szebb. A játék a 30-as évek Amerikájában játszódik, ahol a menők az alkohol csempészetből és egyéb csibészségből keresték meg a napi betevőt. 20 különféle misszió közül válogathatunk, amelyekben az autós üldözéstől kezdve a pénzbehajtásig miden megtalálható. A játék grafikája még nem a mai videokártyák teljesítményére optimalizódott. A T&L-t támogató grafikus kártyák ára talán a jövő év második negyedévére tervezett megjelenésig elérhetőbbek lesznek, amennyiben zuhanni fog az áruk.



Már megint csak egy hírre futja a ***Max Payne*** fejlesztőitől, ugyanis a játékot még mindig nem hajlandóak kiadni. Max Payne a New York-i magánnyomozó és levadász kalandja, amelyet a világhírnek örvendő azonos című képregényből készítenek, valószínűleg a Q3 után a legjobban várt FPS anyag a világon. A játék kinézete lélegzetelállítóan gyönyörű. A karakterekre valódi fényképtextúrák vannak ráfeszítve nem is beszélve arról, hogy minden egyes érzelem meglátszik az arcokon. A grafikai rész teljes hardveres T&L támogatottságú lesz ezért nem árt, majd egy minimum Ge-Force tudású kártya a futtatáshoz. Megjelenés: 2001 nyár végén.



Egy tipikus Streets of Rage stílusú programot ismerhetünk meg az ***Oni*** című 3D-s utcai verekedős játékban, amelynek alapjait a japán manga adta meg. A karaktereken jól láthatóak ezek a jegyek nem is beszélve a Japán beütésű történetről és szereplőkről. 2032-ben egy high-tech bűnözőszindikátus ellen kell a harcot felvennünk, miközben számtalan akcióban vehetünk részt. Nagyszerű 3D-s, modern építészeti stílusú pályákon kalandozhatunk keresztül. Természetesen nem csak az öklünkkel vághatunk rendet az ellenfeleken, mert jó pár fegyver is a rendelkezésünkre áll, a pisztolytól a géppegyvereken át a dobótőrökig és a jóval masszívabb rakétavetőig. Megjelenés 2001 április.



A 9. ik században Ragnar az ifjú viking harcos hazatér hosszú vándorútjáról, de otthonát feldúlva, családtagjait pedig lemészárolva találja. Rövid nyomozás után kiderül, hogy egy sötét, szakadár viking horda ölt meg mindenkit a faluban. Ezt a csoportot minden bizonnyal egy gonosz erő tartja a hatalma alatt. A ***Rune***-t a sötét humor, a mesterséges intelligencia és a sokfelé ágazó játékmenet jellemzi. A programot az Unreal Tournament grafikai motorjával készítik, amelyet továbbfejlesztett "skeletal animation" és új fény - árnyékhatásokkal tették még színesebbé. A megnövelt teljesítmény sajnos itt is hozta magával a T&L támogatást, ugyhogy ez egy újabb érv, hogy lecseréljük megfáradt 3D gyorsítóinkat. Megjelenés 2000 október 27. (az ígéretek szerint)

Igencsak új, ugynevezett üzleti szimulátor lesz a ***Tropico***, a PopTop Software új játéka. A Karib szigetek új üzleti mecenásának bőrébe kell bújnunk, miközben meg kell szereznünk az érdekeltséget a térség összes hotele, bárja és casinója felett. Építkeznünk és fejlesztenünk is kell, nehogy lemaradjunk a versenytársak mellett. Több mint százféle épület és fejlesztés áll a játékban rendelkezésünkre. Klasszikus stratégiai volta mellett nagyszerű taktikai játéknak ígérkezik a Tropico, amelyet 2001 Márciusában szeretnének a fejlesztők kiadni.



OffRoad



Resurrection



The Prison



Wild Wild Racing

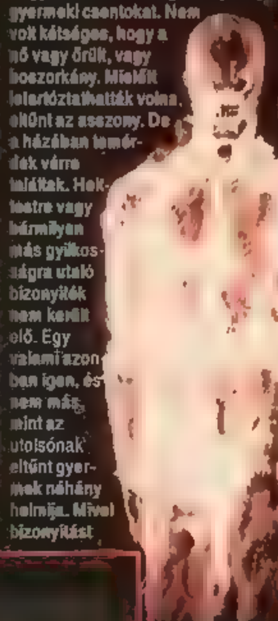
THE BLAIR WITCH PROJECTS VOLUME ONE: RUSTIN PARR

★ Ideglelés – a legújabb felvonás

Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: GODGames
Web: www.godgames.com
Megjelenés: 2000. ősz-től

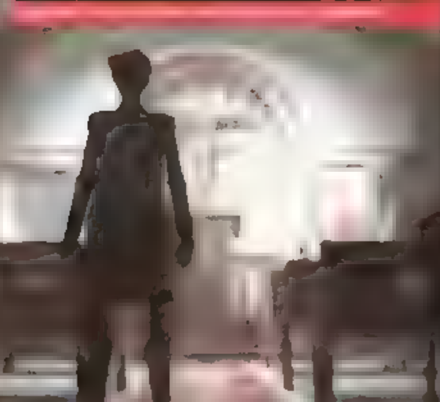
1898. októbere.
Erdő valahol Blair közelében

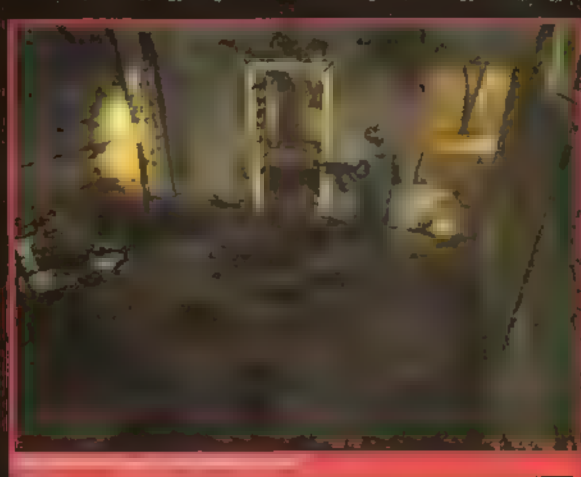
Mocskos egy idő volt aznap. Már délelőtt elkezdett szemerkélni az eső. Hiába, itt van a tél, nincs mit tenni vége a szép ősznek. Aznap egyáltalán nem volt kedve átbaktatni a szomszéd tanyára, inkább úgy gondolta, hogy elmegy és szétnéz egy kicsit abban az öreg erdőben, amiről a vének mindenféle butaságot szoktak összehordani. Valamikor a múlt század közepén néhány gyerek tűnt el ezen a környéken, titokzatos körülmények között. Őket aztán még sem találták sohasem, csak az emberek suttogtak egymás háta mögött ahelyett, hogy tettek volna bármit is az ügy felderítése érdekében. Aztán ezek az esetek megismétlődtek, mire az egyik embernek fontossá vált, hogy végére járjon az ügynek. Semmilyen írásos feljegyzés nem maradt a történtekről, de állítólag hivattak egy férfit, aki a misztikus bűnesetek felderítésében jártas volt. Ennek a férfinak a segítségével aztán egy hosszúra nyúlt nyomozás után úgy tűnt, hogy az esetek hátterében az a középkorú nő áll, aki az erdőben lakik több éve. Furcsa természetű egy nőszemély volt, mert ahelyett, hogy férjhez ment volna, és gyerekeket szülne, inkább egy büdös kis házban lakott mindenkitől távol. Vajon mi történhetett azokkal a gyerekekkel? Mert a nyomozás során több tárgyi bizonyítékot is találtak a kis ház közelében. Ruhafoszlányokat, cipőt, személyes tárgyakat, és ami a legszörnyűbb, gyermeki csontokat. Nem volt kétséges, hogy a nő vagy őrült, vagy boszorkány. Mielőtt letartóztathatták volna, eltűnt az asszony. De a házában temérdek vérre találtak. Holttestre vagy bármilyen más gyilkosságra utaló bizonyíték nem került elő. Egy valami azonban igen, és nem más, mint az utolsónak eltűnt gyermek néhány holmija. Mivel bizonyítást nyert, hogy a nőnek valami köze volt a gyerekek eltűnéséhez, a hatóságok úgy könyvelték el, hogy az asszony valószínűleg öngyilkos lett valahol az erdőben, és az ügyet lezártnak tekintették. Mindenesetre a nyomozó nem elégedett meg ennyivel. Utoljára egy szép napfényes júliusi napon látták a férfit, amint az erdőbe tart. Este aztán nem jött elő, és nem látták többet azután sem. Mivel magányos ember volt, nem kereste senki. A falubeliek, akik mélyen hallgattak az idegenek előtt a történtekről, soha senkinek nem említették azt, hogy egy ember még utoljára bement az erdőbe, de soha többé nem jött ki onnan. Mindenesetre érdekes, hogy ezek után furcsán kezdték kerülni az erdőnek ezt a részét, amely úgy nézett ki, hogy még az állatokat is távol tartja magától. A favágók merészebbjei, akik bementek és kidöntöttek egy-két fát azt mondták, hogy különös recsegés-ropogás hallatszik a fák között, és hogy a kidöntött fák másnapra eltűntek és a helyükön állva találták őket, mintha valami varázslattal visszanőttek volna a földbe. Persze lehet, hogy tévedtek. Mások, akik az erdőhöz közelebb laktak, még ennél is furcsább történeteket meséltek. Mindegy, ő ezt a rakás marhaságot úgysem hitte el. Ez az egész már több mint száz évvel ezelőtt történt, és senki nem él azok közül, aki megerősíthetné, vagy cáfolhatná. Lehet, hogy meg sem történt. Így baktatott tovább miközben észre sem vette, hogy már igen csak mélyen bement az erdőbe. Fák. Fák mindenütt. Ahová nézett, csak fák, és néhol derékig érő tüskés aljnövényzet. Furcsa, hiszen nem emlékszik, hogy ilyesmiken gázolt volna át idefelé jövet. Mi történik? Mintha valamiféle ragacsos köd kezdene szállingózni az égből. Nem, az csak egy rosszízű feltételezés, hiszen ősz végén gyakran száll le a köd, főleg egy olyan esős napon, mint ez a mai is. Ideje lenne visszafordulni. Igen, ez a legjobb döntés. Lassan magabiztosan indult hát vissza abban az irányban, ahonnan jött, miközben kénytelen kelletlen próbálta kikerülni a furcsa, marasztaló ágakat. És akkor jelentkeztek a hangok! Mintha valaki két üreges sziklát verne össze valahol a távolban, mélyen bent a fák között. Ehhez aztán párosult, az egymáshoz ütögetett két fadarab ritmikája. Ez biztos csak valami tréfa, de ha nem az, akkor bizonyos, hogy van reális magyarázat a létezésére. Talán valami természeti jelenség, amelynek még senki nem jött rá a magyarázatára. Az, mindenesetre már megrémítette egy kicsit, hogy















néha mintha elfojtott sírást vagy éppen elfojtott gyermeknevetést hallott volna a fák közül kiszűrődni. Néha ezek felerősödtek, és néhány perc múlva már annyira megrémült, hogy bekiabált a fák közé. — Hé! Van ott valaki? Hallanak engem? Ez talán valami tréfa? Figyelmeztetem magukat, hogy tudják mások is, hogy idejöttem, hogy itt vagyok, és keresni fognak!

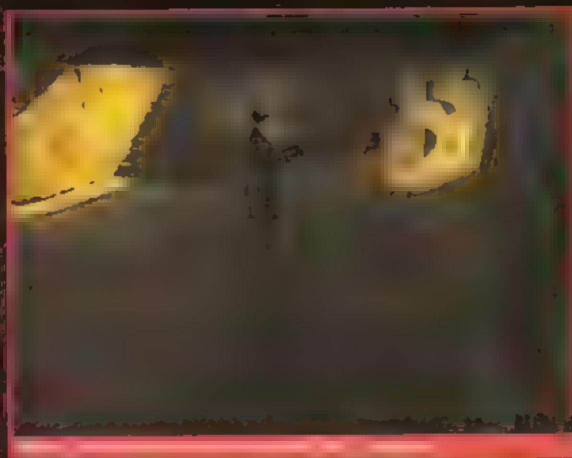
A fenébe! Pont úgy viselkedik, mint egy gyerek. Mire ez a nagy ijedelem, hiszen mindjárt kiér az erdőből, és otthon már nevetni fog az egészen?! Eközben a köd sűrűsége is megnőtt. A nap eddig sem sütött, de hihetetlen, hogy már olyan késő lenne, hogy sötétedjen. Talán ha egy óra múlhatott el, hiszen tízkor indult el idefelé. Az első kőrakás a semmiből bukkant fel, ott volt a lába előtt, a kőrakás mellett álló fán pedig egy furcsa dolog lógott. Olyan volt, mintha valaki néhány ágból és száraz fűből egy emberalakot készített volna. Nem tudni mi lehetett a célja a készítőnek, de ő tényleg halálra rémült. Mi volt ez? Tényleg nevetést hallott? Valaki a háta mögött felkacagott. Vékony hangon, akár egy gyerek. Ez már tényleg sok volt. Mint az őrült kezdett rohanni. A kis tisztásra nem emlékezett, hogyan került ki. A rajta álló ház már ismerős volt a rémtörténetekből. Félt közelebb menni, de tudta, hogy elveszett. Nem látta és nem hallotta a furcsa szőrös kezet a levegőbe emelkedni. Csak azt érezte, amint valami a mellkasára üt, aztán ugyanazzal a mozdulattal hátulról a nyakába tép egy irgalmatlanul erős kéz. Mindent elöntött a vér, és ő csak állt, de már nem élt, mert a jótékony sötétség elkezdte magába fogadni. Utoljára még hallott valami ismerős hangot. Talán egy gyerek torokhangú kuncogása volt. Talán...

1941 Novemberében lépünk a történetbe, a Spookhouse nyomozó hivatal ifjú ügynökeként a Terminal Reality legújabb horrorjátékában, amely a hatalmas sikert aratott "Ideglelés" című filmből készült. Azoknak, akiknek volt már szerencséjük a Nocturne című programhoz tudják, milyen stílusra lehet majd számítani. Szerintem az elmúlt év egyetlen és legjobb horror játéka volt. Ez a program, bár nem sokat lehet előre tudni róla, több részben kerül majd a játékosok kezébe. Az első rész a Rustin Parr alcímet viseli és valamikor az ősz végén, vagy a tél elején kerül majd a piacra. A játék időszakokra tesz esztva ugyanúgy, mint a Nocture, ahol egy évtizedet élhettünk végig a fehér "Stranger" segítségével. Azt nem tudom, hogy az általam látott teszt verzió véglegesen mennyi epizódot fog majd tartalmazni, de gyanítom, hogy ezt a játékot egy kicsit jobban elnyújtják majd. A játék itt is a Spookhouse iroda tevékenységét mutatja majd be, csak ezt most összehozták a Blair boszorkány történetével. Már az install során olyan hangulat kerekedett a szobámban, hogy teljes három óra hosszat nyúztam a gépet, hogy minél többet tudjak kihozni a játékból. Eszméletlenül szuper a program hangulata. A legjobb, amit a számomra eddig ásznak tartott két program, a Sanitarium és a psx-es Silent Hill óta láttam. A Rustin Parr egyébként teljesen a Nocturne már ismert grafikai motorját fogja használni. Ennek az engine-nek a legjobb tulajdonságai a varázslatos fény-árnyék hatás, és az eszméletlenül szép kidolgozottság. Itt is, akárcsak a Nocturne-nél, nagyon magas a karaktereknél felhasznált poligonszám, ezért egy elég húzós masina szükségeltetik a megfelelő futtatáshoz. A grafikai motor jelentős javításokon ment keresztül. Sokkal szebbek lettek a textúrák, és mintha a poligonszámot egy kicsit redukálták volna a gyorsabb működés érdekében. A tesztverzió max. 640x480-as felbontásban futott, de a framerate nagyon jó, 45-50 közeli értéken mozgott, amely megint csak azt bizonyítja, hogy optimalizálták a kódon. A grafikai színvonalra tehát nem lehet panasz, és ami a zenét illeti, nos a hangulat varázsa, ami engem megfogott, szavakba csak igen nehezen önthető. A halk nevetések mellé beszűrő nyomasztóan idegborzoló zene, és az ezek mellé kreált földöntúli hangeffektek kíséretében az árnyékok közül elénk ugró szörnyek igazi félelemérzetet keltenek. A játék menet egy kicsit komplikáltabb lett a Nocturne-nél, már logikai feladatok tömkelege fogja az utunkat állni. Külön beállítható például a logikai feladatok és a szörnyek elleni küzdelem nehézsége is. A pályákon különböző tárgyakat kell felkutatnunk, amelyek segítségével tudunk előbbre lépni. Jó pár új fegyver lesz a tarsolyunkban: távcsöves shotgun, parabellum pisztoly, hatásnövelő köpennyel ellátott gránát, speciális szentelt vizes nyílpuska, valamint a napenergiát hasznosító fényfegyver. Természetesen a sötétség ellen egy zseblámpa is van a felszerelés között. A hideg futkos az ember hátán, amikor a bágyadt sárga fény elönti a szobát, és amint a sarokban felfedezünk valamit, ami nem erről a világról való. Vannak még speciális cuccaink is, mint például az asztrálteset érzékelő, amely ha gonosz teremtményt érzékel a közelünkben, akkor kísértetiesen elkezd recsegni, mintha valakinek a csontjait morzsolnák össze.



Az összegzés igen röviden csak annyi, hogy a téli estéken már lesz biztosan valami, amely a gép elé fog kötni.

Már a Nocturne is az egyik kedvencem volt, leszámítva a nagy gépigényt, amit követelményként támasztottak a működtetéshez. Remélem ez a program egy kicsivel kevesebbel is beéri majd. Nem fog már ártani egy kis horror program a sok FPS és kalandjáték között. Ha minden rendben megy ősz végén, vagy valamikor a tél elején már kezdhetünk borzongani.



SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

★ New Jack City a jövőben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Monolith
Kiadó: Fox Interactive
Web: www.sanitygame.com
Megjelenés: 2000 ősz (?)

A róka ravasz állat. Nekem legalábbis ez jutott eszembe, amikor először megláttam a Fox legújabb játékát. A Sanity: Aiken's Artifact minden felhajtás, beharangozás nélkül készül, pedig minden esélye megvan rá, hogy befutó legyen. A műfaja 3D-s sci-fi kalandjáték, ami már eleve csábítóan hangzik, és amikor először megláttam az előzetes képeket, kedvem lett volna egyből kipróbálni. A játék amúgy is aktuális, hiszen küszöbön áll a RPG-k forradalma: a Diablo 2 után hamarosan itt a Baldur's Gate 2 is, és olyan műfajreformáló játékok váratnak magukra, mint az Evil Islands, a Dungeon Siege, a Neverwinter Nights vagy a Summoner, hogy csak egy pár nevet említsek.

A számítógépes szerepjátékok közt igazából a fantasy műfaj a domináns, amin mindig is csodálkoztam, hiszen a sci-fi műfaj is rengeteg lehetőséget kínál (itt van például személyes kedvencem, a Shadowrun világa, amiből "mellesleg" hagyományos szerepjáték már létezik). Ezt az egyeduralmat kívánja megtörni a Sanity, de hogy sikerül-e neki, az majd eldől.

Story

2028-ban egy rejtélyes ásatást tártak fel a Közel-Keleten. A lelet tanulmányozása által egy világhírű genetikus, Dr. Joan Aiken kifejlesztett egy forradalmian új szérumot, amely lehetővé tette, hogy felszabadítsa az emberi agy egy eddig használaton kívüli részét, jelentős hatást gyakorolva ezzel az egész emberiségre.

Dr. Aiken szérumának első verziója megajándékozta a kísérleti alanyokat egy különleges tulajdonsággal: képessé váltak rá, hogy az agyukkal erőteljes "pszionikus" energiát bocsássanak ki. De az emberi agy piszkálgatásának szörnyű ára volt. Mivel a kifejlett emberi agy nem volt képes alkalmazkodni a szérum erőteljes hatásaihoz, az alanyok végül teljesen elvesztették józan eszüket, és megőrültek.

Dr. Aiken megalkotta elméletét, miszerint ha a szérumot már az anyaméhben folyamatosan adagolják, amikor az alany agya még nincs teljesen kifejlődve,



több esély van rá, hogy az agy teljesen alkalmazkodjon a pszionikus erőhöz. A kísérlet majdnem hogy tökéletesen sikerült. Az első két tesztszemély, nevezetesen Cain és Abel már pszionikus képességekkel született, és jóval stabilabbak voltak szellemileg. Jöhetett a kockázat — hogy megőrülnek, ha a képességeik kijönnek rajtuk —, még mindig fennállt. A szert elnevezték pszionikus erősítő szérumnak, és az alanyok arra használták, hogy irányítani tudják a pszionikus képességeiket. Cain és Abel kezdetben nagyon jó barátok voltak. A fordulópontot az jelentette életükben, amikor egyszer egy viszály köztük odáig fajult, hogy Cain miközben próbálta megfékezni erőszakos mostohabátyját, elvesztette uralmát ereje felett, és ez ártatlanok életébe került — köztük volt kettejük közös mostohaanyja is. Mindketten egymást hibáztatták, és hosszú évekre elszakadtak egymástól.

Míg a PES-t széles körben az emberi evolúció jelentős lépéseként ünnepelték, voltak, akik attól féltek, hogy ezek a szuperemberek visszaélhetnek erejükkel, és a bűnöző életformát élve szétzúzhatják társadalmunkat.

Ez a félelem arra ösztönözte a kormányt, hogy megalkossa a Nemzeti Pszionikus Irányítás Minisztériumát (DNPC). E szervezet célja megelőzni és leszámolni a mind jobban fenyegető pszionikus bűnözést. A DNPC tudta, hogy az egyetlen módja, hogy sikeresen felvehessék a harcot az ilyen hatalmas képességű bűnözőkkel, saját pszionikus ügynökök alkalmazása, ezért azonnal elkezdték toborozni a legerősebb és legjobb képességű pszionikusokat, akiket csak találtak. Mivel Cain és Abel voltak az első sikeres alanyok Dr. Aiken kísérletében, természetesen ők is ott voltak a DNPC jelöltjei között a pszionikus ügynök pozíció elnyerésének ügyében.

Eleinte Cain és Abel rendkívül jól dolgozott együtt és mindketten nagyszerűen hasznosították erejüket. Azonban Abelt egyre inkább a pszionikus képességek erőszakos oldala kezdte érdekelni, mint a törvény betartatása, ami a felfüggesztését eredményezte és hamarosan be is börtönözték. Nem sokkal ezután valamilyen úton-módon Abelnek sikerült megszöknie a DNPC-től, és az alvilág életbe vetette magát.

A szolgálatban eltöltött évek során Cain megedződött, de az agya egyre fáradtabbá vált a hosszú teszt- és kísérletsorozatoktól, és attól









hogy képességeit mindig a lehető legjobban irányítása alatt tartsa. Ahogy a szer egyre jobban és jobban terjedt a világ városaiban, Caint megbízták, hogy derítse fel egy potenciális beszerzési összeköttetését ennek a még mindig homályba



burkolózó, rejtélyes terjesztő szervezetnek. Az ügy egyszerű kis információszerzésnek indult, de bonyolult összeesküvéssé nőtte ki magát, amelyben földalatti kultuszok és társaságok és maga a kormány is részt vett. Lehetséges, hogy az emberiség álló agos védel mező e maga a legnagyobb e en ség? Cainnek le kell lepleznie az emberiség leg mocskosabb titkait, hogy saját hivatásával szembefordulva vezesse az emberiséget a paradicsom kapujába, vagy a teljes kipusztulás szélére.

Másrészt Cainre vár a feladat, hogy valóra váltsa a pszionikusok és a humánok békés együttélését a társadalomban. Jó lehet Cain a DNPC legjobb pszionikus ügynöke, meg kell tanulnia kontrolálni saját erejét, hogy kiérdemelje az emberek tiszteletét és csodálatát, akiknek védelmére felesküdött.

Mint az az előbbiekből kiderült, a játékban Caint irányítjuk, a feka pszionikus zsarut. Mivel a többször ártatlan áldozatokat is követelő harcok miatt Cain pszionikus erejét blokkolták, kezdetben minden spéci képesség nélkül, egy szál stukkerrel indulunk harcba, de a későbbiek során a DNPC apránként feloldja a korlátozást, és így egyre több pszionikus képességet tudunk használni. Ezek tulajdonképpen olyanok, mint a hagyományos értelemben vett varázslatok — van közöttük támadó és védekező varázslat, de vannak egész speciálisak is, mint a Lebegés, vagy a Gondolatolvasás. Persze nem is lenne vérbeli RPG, ha a varázslatokat nem lehetne egyéb úton is beszerezni — az előbb említett gondolatolvasást pl. egy pszionikus kislánytól kaphatjuk meg.

A varázslatokhoz egyébként nagyon érdekes rendszert találtak ki: több mint 80 különböző képesség van, amelyek 8 küzdőstílushoz (totemhez) vannak hozzárendelve — tehát az általunk használható pszionikus képességeket a totemünk határozza meg, totemünket pedig a játékstílusunk. Mindenkire rá lehet támadni, csak nem érdemes, ugyanis ha megölünk egy ártatlan embert, a fejünkben elhelyezett blokkoló egyből kisüti az agyunk — az meg ugye nem olyan nagy öröm. Ezenkívül lesz még rengeteg párbeszéd, de ezek többsége inkább az információtartalom miatt lényeges, a dialógusokban nem lesz túl sok interaktivitásunk.

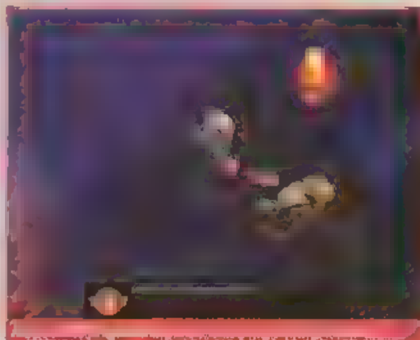
Külsőségek

A Sanity látványosságára nem panaszkodhatunk: színes, tarka, szépen kidolgozott világot kell bebarangolnunk, a környezeten némi egyiptomias beütés érezhető, ami kellemes alaphangulatot ad a játéknak. A pszionikus bűnözők is baromi jól néznek ki, némelyik egyenesen olyan, mintha most szökött volna a Tank Girlből, a humán bűnözők is királyok (farmerkockás ing, baseball-kalap, sörétes csúzli — szóval a tipikus amerikai kisvárosi bunkó, amilyeneket a filmekben láthatunk).

A játéktér izometrikus full 3D, akárcsak a karakterek, a nézőpont is tetszőlegesen forgatható, zoomolható, köszönhetően a továbbfejlesztett LithTech 3D engine-nek. A varázslatok némelyike baromi látványos, a Starshower használatakor pl. fényes csillagok zuhannak az égből az ellenre. Egyébként úgy általában jellemző a pszionikus képességek használatára csillogás és a fényeffektek, ami igazán a multiplayerben jól érzékelhető, ahol 3 fé e deathmatch ben egyszerre maximum 8-an mérhetjük össze pszionikus képességeinket — itt már eleve fullra töltött pszionikus inventoryval szállhatunk harcba, és csak úgy röpködnek a varázslatok jobbra balra.

Egyjátékos módban több mint 20 hatalmas terű életet járhatunk be, ami már elég szép szám.

A hangokra sem lehet panasz, a szereplők szinkronjai nagyon jók, Cain hangját pedig maga Ice T kölcsönözte, aki a Sanityhez egy



vadonatúj nótát is írt zenekarával, a Body Count-tal, aminek a címe — micsoda meglepetés — Sanity. Ez persze nem feltétlenül előny, Ice T barátunk hangja a játékban nagyon a helyén van, de néha barom ripacs tud lenni.

Hogy mindehhez milyen gép gényszükségeltetik, az persze elég fontos kérdés: nálam a demó minden hiba nélkül, szaggatásmentesen futott. Persze ez 128 MB ram, Celeron 466 és TNT2 mellett is elvárható, a hivatalos követelmény P200-as 32 mega rammal, és 4 megás D3D kártya (minimum — természetesen).

Én mindenesetre már visszafelé számolok, bár a kiírt megjelenéssel valószínűleg valami gond lehet, ugyanis a Fox még augusztusban bejelentette, hogy a Sanity megjelenésre kész, aztán egyik napról a másikra az összes release-site-ról eltűnt a neve, a játék meg sehol.

Mindenesetre, ha a Sanity még csak e felére a várva várt RPG forradalomnak, akkor már előre izgulok, mi lesz, ha megjelennek a többiek. Az már biztos, hogy mozgalmas karácsonyunk lesz.

VargaB

DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

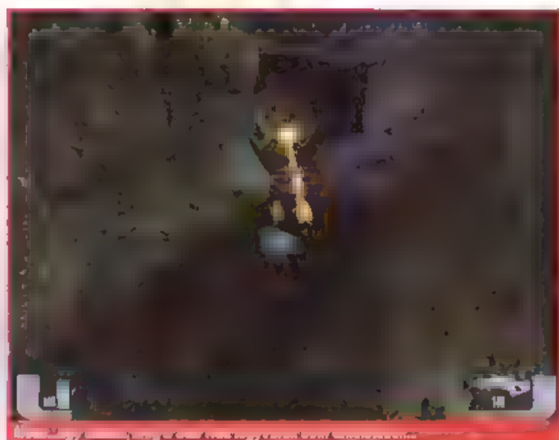
★ A Star Trek univerzum legújabb generációs akció-játéka

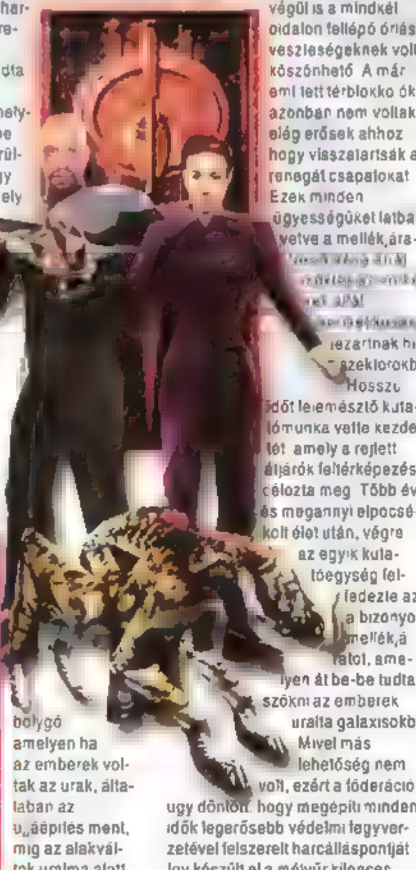
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: The Collective Studios
Kiadó: Simon & Schuster
Web: www.ds9thefallen.com
Megjelenés: 2000 ősz vége

Mint azt már az előző számban is írtam, ez az év a Star Trek éve lesz. Alig, hogy leírtam ezt a mondatot máris megjelent egy újabb tesztverzió, ezúttal a Star Trek sorozatok legújabb szériájából, a Deep Space Nine-ból. Ez a sorozat a legutolsó, és talán a legjobb szériája az összes eddig megjelent Star Trek filmnek. A készítők egy az eddigieknél sokkal pörgősebb és akciódúsabb sorozatot szerettek volna elkészíteni, mert az ifjabb generáció számára már egy kicsit unalmasak voltak az öregedő Kirk kapitány kalandjai. Pedig nem volt semmi baj ezzel a sorozattal, csak a Star Wars-on és a Starship Troopers-en edzett generáció már pergőbb cselekményhez, több akcióhoz van szokva. Az új sorozat története egy kicsivel rázósabb a réginél. Itt a híres Alpha Quadráns peremén lebegő űrbázis lakóinak - nem éppen akciómentes mindennapjaiba tekinthetünk be.

Néhány szó az előzményekről

A hírhedt Alpha Quadráns az egyesült föderáció utolsó bástyája a végtelen űrben, emberek által feltérképezett peremén. Amikor sok száz évvel ezelőtt az első felderítőcsapat ideérkezett, egy eddig ismeretlen ellenséget fedezett fel magának az egyik haldokló nap uralta galaxis közepén. Az alakváltók néven ismert új faj semmiféleképp nem volt hajlandó a békés együttélésre, inkább kémek és szabotőrök ezreit küldte át, ahol a felbujtók még a gyilkosságtól és a terrorakcióktól sem riadtak vissza annak érdekében, hogy elüzzék az embereket a galaxisból. Mint a nevükben is benne van, az alakváltók képesek bármilyen élőlény külső alakját felvenni, ha annak sikeresen le tudják egyszer utánozni a genetikai állományát. Miután megérintik a kiszemelt áldozatot, később már senki sem képes megkülönböztetni, hogy ki a valódi és ki a klón személy. A különbséget egyes egyedül, csak egy másik alakváltó képes észrevenni. Bevált módszer nem volt arra, hogy kiszűrjék maguk közül az emberek az idegen faj egyedeit, ezért végső megoldásként drasztikus lépésre szánták el magukat. Lezárták térblokkolóva azokat a féreglyukakat, amelyeken át az alakváltók be tudtak törni a galaxisba. Hiába volt minden további diplomáciai trükk, nem voltak képesek az emberek megzabolázni az ellenfelet. Még a kémtrükkjeiről hírhedt Romulán, vagy a harciasságáról ismeretes Klingon birodalom sem tudta legyőzni az alakváltókat. Mivel a helyzet egyre kétségbeejtőbbé vált, elkerülhetetlenné vált egy véres háború, amely [illegible] emberi fajt. Sorozatossá váltak az ezrek életét követelő öngyilkos alakváltók akciói. Minden hónapban gazdát cseréltek a peremszektorok bolygói, amelyen ha az emberek voltak az urak, általában az ujjáépítés ment, míg az alakváltók uralma alatt a lakosság módszeres kiirtása volt műsoron. A háború felfüggesztése végül is a mindkét oldalon fellépő óriás veszteségeknek volt köszönhető. A már említett térblokkolók azonban nem voltak elég erősek ahhoz, hogy visszatartsák a renegát csapatokat. Ezek minden ügyességüket latba vetve a mellékjárataikon [illegible] lezártnak hitt szektorokba. Hosszú időt felemésztő kutatómunka vette kezdetét, amely a rejtett átjárók feltérképezését célozta meg. Több év és megannyi elpocsékolt élet után, végre az egyik kutatóegység felfedezte azt a bizonyos mellékjáratot, amelyen át be-be tudtak szökni az emberek uralta galaxisokba. Mivel más lehetőség nem volt, ezért a föderáció úgy döntött, hogy megépíti minden idők legerősebb védelmi fegyverzetével felszerelt harcállásponját. Így készült el a mélyűr kilences szektorában a Deep Space Nine névre hallgató űrállomás, melynek az volt a feladata, hogy különleges szenzoraival felszerelve jelezze a galaxisba betörő alakváltó egységeket, és ha tudja, állítsa is meg azokat. A térblokkolókon túl volt még az embereknek egy ászuk is, amelyről az ellenfél nem tudhatott. Az alakváltók egymással sem voltak túl kedvesek vagy megértőek. A legkisebb bűnökért is általában halál a fizettek a bűnösök. Az egyik apró teherhajón, egy borongós napon érdekes potyautasra leltek az őrök. Nem tudni hogyan, de egy alakváltó potyautas jelentkezett a hajó biztonsági tisztjénél, és egy régen kötött egyezményre hivatkozva, politikai menedékjogot kért az emberektől. Ez a személy nem akárki volt, hanem mint később kiderült, az alakváltók egyik katonai kiképzőtisztje. Koholt vádak alapján akarták perbe fogni, de ő kalandos körülmények között megszökött, és bosszúból az emberek mellé állt, hogy tudásával segítse őket. Az emberek az alakváltóban megbíztak, és biztonsági főtisztté nevezték ki a Deep Space Nine-on. Mi már az így megerősödött csapat életét követhetjük figyelemmel, egy új kaland erejéig a Fallen című játékban.







A játék a Tomb Raider-hez hasonló úgynevezett "third person" nézetben játszódik. Szóval, az elsődleges feladatunk természetesen az Alpha Quadránsban való kalandozás lesz. Bár ez, mint tiltott zóna szerepel az emberek előtt, mi a különböző veszélyhelyzetek miatt jó párszor be fogunk hatolni ebbe a lezárt

galaxisba Sok különleges misszió vár majd ránk, melyek között lesz mentőakció, kémkedés, az ellenség visszaverése feltérképezetlen helyeken való adatgyűjtögetés és számtalan olyan veszélyes küldetés, amelyek kimenetele csak rajtunk múlik Ne csak akciórészekre számítsunk mert ugyan nem megerősített de, logikai feladatokat is ígérnek a programozók hogy egy kicsit jobban megnehezítsék a dolgunkat. Általában mindig lesznek majd segítőink akik a hajókról velünk tartanak, és harcoln fognak az oldalunkon Úgy vettem észre azonban hogy a segítség gyorsan kidől mellőlünk, és a dolgok java azért ránk marad Természetesen nem csak egy karakterrel játszhatjuk a játékot Az elsődleges infókban még csak Sisco kapitány (a Deep Space Nine parancsnoka), a Star Trek filmekből már jól ismert Klingon első tiszt, Worf hadnagy, valamint Kyra Neris a DS9 első tisztje s szerepelt mint olyan karakter, akinek majd a bőrébe bújhatunk a játék során A további információk ezt leszámítva, további hat szereplőt is emlegetnek, úgyhogy valószínűleg ezeket inkább meglepetésnek tartogatják a készítők

Az már biztos hogy a karakterek mind fegyverzetükben képességeikben és a játékon belül végrehajtandó feladatoknál is eltérőek lesznek A tesztverzióban Benjamin Sisco-val például inkább logika feladatokat és a különböző mentőakciókat kellett végrehajtani, míg Worf egy valóságos terminátor szerepébe bújtatva, kőkemény lövöldözős akcióelemeket hajtott végre Valószínű, hogy a játék során a történettől függően fogjuk majd kapni a szerepiőket Néhány szóban kitérek még az érdekesebb tárgyakra is, amelyek használata valószínűleg ugyancsak karakterfüggő lesz Először is rögtön itt van a trikorder Ezt megtalálhatjuk már a New Worlds-ben is. Itt is elsősorban a felismerő képességét kamatoztathatjuk majd Ha a kezünkbe vesszük és bármire ráirányítva megnyomjuk az alternatív tűzgombot, azonnal kiírja a vizsgált tárgy vagy személy összes tulajdonságát Saját embereinket, vagy az idegeneket beazonosítja a hovatartozásuk szerint (ember vagy idegen lény, és ha az, akkor melyik fajhoz tartozik) Saját embereink nevét, beosztását és rangját is rögtön megtudhatjuk Ha idegen élőlényre irányítjuk azonnal megtudhatjuk, hogy milyen állatkával van dolgunk. Például hogy parazita-e vagy veszélytelen élőlény, esetleg ha veszélyes, akkor mennyire. A tárgyak, roncsok beazonosítása is igen fontos, mert jó párszor a küldetésünk is pont az lesz, hogy egy halom roncs közötti keresgessük meg a saját álcázásunk, vagy más szerencsétlenül járt hajó maradványait és az esetleges túlélőket akiket ugyanígy már messziről jelez a kis készülékünk Az idegen tárgyakról is megtudhatunk minden hasznos információt Ha mondjuk találunk egy gázmaszkot addig nem tudjuk használni, amíg a trikorderrel be nem azonosítottuk és az ki nem írta nekünk, hogy az a tárgy éppen mire való. Ez azért is van, mert néha találhatunk egymáshoz nagyon hasonlító eszközöket, amelyek rendeltetése mégis más és más lehet Magukat az anyagokat, sugárnyomokat és a fémeket is meg tudjuk különböztetni ezzel a módszerrel. Az első küldetésben például egy kicsit el is akadtam mire rájöttem, hogyan lehet megkeresni a dilitium nyomokat és az alfasugárzást Felszedhető tárgyakban sem lesz hiány, már az első pályán tízféle apróságot találtam, úgymint gyógyító spray, gázszűrő, adattároló doboz, na és persze újabb pukkantók Apropó fegyverek. Mint mindig itt is a szabványos fézer és egy valamivel erősebb sugárfegyver lesz a kezdőarzenál, amit összesen még tizenegyféle fegyver követ majd Minden csuzli az alap lövése mellett, - mint ahogy már említettem, egy alternatív funkcióval is el van látva A fézer például kisebbet tud lőni, de gyorsabban. A hármas osztályú sugárvető pedig gyilkos távcsöves puskává alakul, ha alternatív módban használjuk Robbanószerkezetek és aknák is szerepelnek a programban, amelyekből többféle is lesz Ellenfelekből sem szenvedünk majd hiányt, mert



összesen huszonöt különböző faj képviselőjével találkozhatunk a játékban Ezek között azért barátra is akadhatunk A játékot először az Unreal grafikai motorjával készítették, de idővel a programozók áttértek a jóval modernebb és feltupírozottabb Unreal Tournament engine-re amelyet még tovább is fejlesztettek Egy kicsivel több poligont használtak fel a pályák és a karakterek elkészítésénél, de mivel optimalizálták is a kódon, ezért mindez nem ment a sebesség rovására. Eddig az Unrealban még nem látott új mozgások kerültek a játékba Karaktereink kúsznak, másznak, függeszkednek és a falakhoz lapulva, lopakodnak Itt is akárcsak a Deus Ex-ben, érte met nyert valamelyest az árnyékok szerepe A grafikai rész nagyon szép és élethű lett, amiben az újra rajzolt textúráknak is nagy szerepe van Ez alatt az értendő hogy nem az Unreal textúráit használták fel hanem nagy részben teljesen újakat és nagyobb felbontásúakat rajzoltak

A hanghatások jók, tökéletesen filmszerűek, csak az a baj hogy nem nagyon láttam a programban sehol sem az A3D vagy az EAX támogatottságot. 3d hangzás ugyan van, de az mégsem ugyanaz, mintha az ember mondjuk egy SB Live!-on játszana A gépigényt tekintve egy jó közepes gép már elég lesz ahhoz, hogy élvezhető minőségben tudjunk játszani, de mindenkinek ajánlanék egy kis RAM upgrade-et, mert igazán jól, 128 Megán érzi jól magát a program

Ez a program egy elég összetett játéknak ígérkezik, amelyben mindenki megtalálhatja a saját kis favorizált játékstílusát hiszen kaland, akció és logikai feladatokat egyaránt megtalálhatunk benne. Ha a hírek igazat szólnak, és nem halasztják el a megjelenést, akkor Szeptember-október környékén már az üzletekben lesz a teljes verzió, ami az első benyomásaim alapján egy igen kellemes játéknak ígérkezik

-Uriel-





Sydney 2000



SYDNEY 2000

★ Aranyláz a kenguruk földjén...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Attention to Detail
Kiadó: Eidos
Web: www.olympicvideogames.com
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Amint nézegetem itt az idei olimpiával kapcsolatos TV-műsorokat (e sorok írásakor még el se kezdődött a „cirkusz"), csak csodálni tudom az emberi teljesítőképességet. Én már attól is kiköpöm a tüdőmet, ha netán a busz után kell rohannom, egyesek pedig maraton távokat futnak, és még hajrázni is képesek a végén. De említhetnénk más sportágakat is. Bizony nem kis dolog egy olimpia győztesnek lenni. Szóval egy biztos: ameddig a magamfajták többen vannak a világon — márpedig többen vannak —, addig mindig is kifizetődő lesz sportjátékokat gyártani.

Immár megszokhattuk, hogy a legnagyobb sportesemények megrendezés jogáért már nem csak nagyvárosok, illetve országok versengenek, hanem szoftvercégek is. A 2000-es Sydney Olimpiát ezúttal az Eidos dolgozta fel, s egy egész szép kis játékot hozott össze. Merthogy szép, azt rögtön megállapíthatjuk. Az indítást követően egy tetszetős intro pereg le, igaz, képsorok néhány örömteli pillanatot mutatnak be, keverve néhány motion captured mozgású számítógépes animációval, melyek igyekszenek bemutatni, mennyire valósághű lesz a játékban is az élmény.

A versenyszámok

De mindenekelőtt nézzük, mi jókat találunk a játék főmenüjében! A képernyőn látható sorrend helyett inkább menjünk logikai sorrendben, tehát először is kezdjük az edző virtuális meglátogatásával (Coach).



Az edzőtől mindenféle jó tanácsokat kapunk. Nem annyira az irányítást magyarázza el, hanem inkább az adott versenyszám legfontosabb mozzanataihoz fűz kommentárt. (A használandó gombokról minden szám előtt még a töltés képernyőn kapunk információt, a billentyűzet kiosztást pedig az options menüben találhatjuk. A kiosztást egyébként nem nehéz megjegyezni, mert voltaképpen majdnem mindig ugyanaz a szisztéma: a jobb és a bal kurzorgomb váltogatott nyomkodásával fejthetünk ki erőt, az Enterrel pedig „cselekedhetünk". Igaz, hozzá kell tenni, minthogy több játékosról is szó lehet, az utóbbi elrendezés csak az 1-es játékosra vonatkozik.)

De had legyek most én a segédedző, mert az én interpretálásomban talán egyszerűbb megérteni, mit is kell csinálni — legalábbis remélem. Szóval az alábbiakat tudom elmondani az egyes számokról.



100 méteres futás
Először is fő a jó rajt, majd egyenletesen és lehetőleg minél szaporábban kell erőt kifejteni. Amikor nagyon kiélezett a verseny — márpedig ez a táv rövidsége miatt sűrűn előfordul —, sokat számíthat a végén a behajolás is. A győzelem múlhat azon, melyik versenyző tud jobban „bedönteni" a célba — ennél a számnál erre jó az akciógomb.



110 méteres gátfutás
A gátfutásnál egyrészt ugyanaz a lényeg, mint a „sima" futásnál. Csak hát még többet számít az időzítés, elvégre nem csak a rajtot kell elvégezni pontosan, hanem az ugrásokat is. Ha feldöntjük az akadályokat, csúnyán lelassulunk.

Gerelyhajítás:
Ennél is természetesen sokat számít az erőteljes nekifutás, majd a pontos dobás a lényeg. Se nem későn, se nem korán kell meglendítenünk a gerelyt, s amíg nem állunk rá az ideális (45 fokos) szögre, nyomva kell tartani az akciógombot.



Kalapácsvetés:
A kalapácsot a szokásos módon (erőkifejtéssel) kell lendületbe hozni. Utána csakúgy, mint a gerelyhajításnál, jól kell időzíteni, s közben a dobás szögére is ügyelni kell. Az időzítéshez segítséget nyújt egy színes mérce, melynek a zöld tartományában ajánlatos elvégezni a dobást.

Hármasugrás:
A hármasugrás az egyik legkényesebb versenyszám. Egy jó sprint után lehetőleg nem belépve kell elugrani, s az ugrás nyomva tartásával lehet kijelölni az ugrás magasságát. Utána a következő két ugrást lassított felvétel előállítjuk, s közben még azok a magasságát is meg kell adnunk.

Magasugrás:
Hogy milyen magasra tudunk ugrani, azt a nekifutásból és az elrugaszkodás időzítéséből számolja ki a gép.
Utána még egy fontos teendőnk van: az ugrás után a megfelelő pillanatban szabad csak elengedni a gombot, ezzel húzzuk el a léc fölött a lábunkat.





Agyaggalamb-lövészet. Ez az első sportág, amit nem „izomból" kell végezni. Miután beálltunk a lőállásba, először is oda kell szólnunk, hogy indíthatják a „galambot"



lényeges, hogy jól helyezkedjünk, mert minden galambhoz csak egy lövésünk van. Amikor időnként kettőt lőnek ki egyszerre (ilyenkor természetesen két patron van a puskában), az egyiket a szokásos „beváráso" technikával kell külön, de a másiknál muszáj hamar célra állnunk.

100 méteres Gyorsúszás:
A gyorsúszásnál megint csak a jó ritmus és a gyorsaság a mérvadó. Na meg az sem mindegy, hogyan fordulunk féluton — tehát annyiból időzíteni is kell valamennyire.

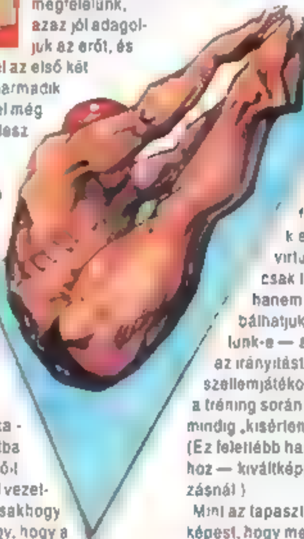
10 méteres Műugrás:
A műugrásnál először is ki kell választanunk egy gyakorlatot. Magától értetődően a gyakorlat nehézségétől (azaz összetettségétől) függ majd, hogy mennyi pontot fogunk érte kapni. A „nekifutáshoz" csupán a kezdőlendületet kell megadni, ezért erőkifejtés helyett egy fel-le ugráló kijelzőt kell a csúcson megállítanunk. Persze ez után jön még csak a java: miközben zuhanunk a vízbe, mindenféle jeleknek ütközünk a levegőben, s ezek a jelek mutatják, hogy az adott pillanatban milyen mozdulatba kell fognunk. Valamennyi iránygombhoz tartozik egy-egy mozdulat — vagy s egy-egy el

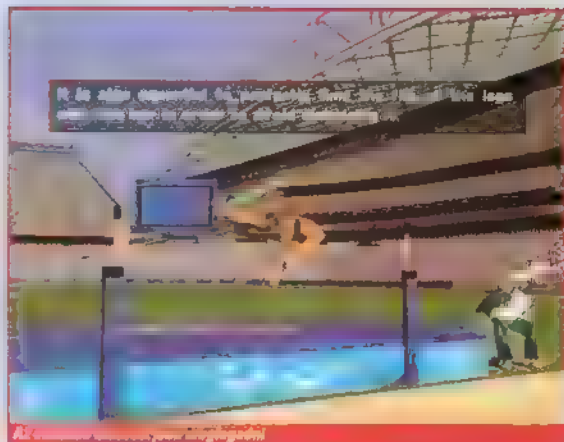


Súlyemelés
A súlyemelésnél természetesen megint csak „pumpálni" kell az erőt. Minthogy lökésről van szó, két fázisból áll a művelet. Először ahhoz kell erőt gyűjteni, hogy megint fel tudjuk emelni a súlyt: az erőt mérő kijelzőn ezt jelzi az első kis rovátka. Utána, ha a következő rovátkán is sikerül túlcsordulnia az erőnknek, készen állunk a lökésre, de ezzel még természetesen nincs vége a dolognak: még fenn is kell tartani a súlyt, míg ki nem gyulladnak a fehér lámpák.

Biciklizés
Ez talán a legélvezetesebb sportág. Itt ugyanis nem ész nélkül kell adagolni az erőt, hanem pont az a lényeg, hogy beosszuk. Az elején pontosan el kell találni azt a ritmust, amellyel a csapatunk nem fárad. A második fontos momentum, az elsőket időben kell leváltani. Ha mindezeknek megfelelünk, azaz jól adagoljuk az erőt, és akkor hagyjuk el az első két embereket, a harmadik versenyzőnkkel még egy sprintre is lesz erőnk!

Kajak szlalom
A vadvízi szlalomot nyilván nem véletlenül hagyták a végére. No ez aztán igazán idegesítő egy játék. A folyó sodrását kell valahogy belekalkulálnunk az útba, melynek a kijelölt kapukon át kell vezetnie. Igen ám, csakhogy az sem mindegy, hogy a kapukon milyen irányból megyünk át. A zöld kapukon simán, míg a pirosakon sodrással szemben kell áteveznünk. Ennél a számnál — csakúgy, mint a lövészetnél — az irány-billentyűk egyszerűen az irányokat jelentik. Minthogy ebben a sportban a kapufát nem díjazzák, az akciógombbal egy-egy e kerülő „hadműveletbe" foghatunk.





Az üzemmódok

Visszatérve a főmenü pontjainak kielemzéséhez: a virtuális edzőtől nem csak tanácsokat kapunk, hanem rögtön ki is próbálhatjuk, mindent megtanultunk-e — azaz megkapjuk az irányítást. Az edzésnél még szellemjátékosok is vannak, tehát a tréning során elért legjobb időink mindig „kísérteni" fognak minket. (Ez felettébb hasznos a viszonyításhoz — kiváltképp például a bringázásnál.)

Mint az tapasztalható, ahhoz képest, hogy mennyi sportág szerepel az olimpián, nem túl sokat dolgoztak fel a játékban. Az alkotók mentségéül legyen mondva, hogy az üzemmódok viszont legalább növelik ezeknek a változatosságát.

Ha rögtön a kihívások elé akarunk nézni a tömeggel teli stadionokban, az Arcade módot kell választanunk. Tetszésünk szerint indulhatunk bármelyik versenyszámban (azaz nincs kötelező sorrend), s gyűjthetjük a győzelmeket — avagy a kudarcokat.

Egészen más a helyzet az Olympic módot választva. Úgy is mondhatnánk, hogy ennél az üzemmódnál magunknak kell gyártanunk az olimpikonokat. Fel kell készíteni őket, magyarul nekünk kell eljátszani az edző szerepét, utána különböző elő-versenyeken bizonyítanunk kell velük, s csak úgy juthatnak ki az olimpiára. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy mindegyik sportághoz tartozik három virtuális edzőterem, ahol fejleszthetjük a versenyzők képességeit. De nem csak hogy fejleszthetjük, hanem kell is fejlesztenünk — különben akármilyen gyorsan is nyomkodjuk a gombokat, lemaradunk, mint a borravaló. S hogy milyen edzéseken kell részt vennünk? Hát az ilyenkor szokásosokon. Például súlyokat emelhetünk helyben, futhatunk, gyakorolhatjuk a rajtolást stb. Teljesíteni kell az edzéstervet, de az még nem elég. Utána még az igazi pályán „bele s



Rokonlelkek

Olympic Games '96
A legutóbbi olimpia feldolgozása a maga idején a maga 3D-s grafikájával kiemelkedőnek számított — ma már persze korántsem az. (ld. 576 '96/9 — 81%)

Sergei Bubka's Millennium Games
A híres rúdugró nevével fémjelzett játék — a névadója erejére — szintén több sportágat s feldolgoz, bár persze közel sem annyit, mint a Sydney 2000. (ebben a számban teszteljük)

ke építenünk" a felturbózott tulajdonságokat az adott sportágba erre szolgál az „Event Arena" Ha ez is sikerül, akkor leszünk csúcsformában Sportáganként két tulajdonság van felsorolva mindenho , plusz a rutin és a morál. Utóbbi a s kerességünktől függ tehát egy elég képlékeny dolog Ha elveszítünk egy akármilyen versenyt, szemmel láthatóan csökken az emberünk elkesedése Minden sportágban lépésről lépésre jutjhatunk el a végső célig ami természetesen nem más mint az olimpia Először van a nyit verseny, aztán a selejtező utána bajnokság és csak utána jön az olimpiai megmérettetés ami persze a legnehezebb

A negyedik, s egyben utolsó játékmód a Head to Head A nevéből már nyilván mindenk kitalálta hogy ez „eleni" a multiplayer játékot Ami viszont va ósz nűleg mindenkit meglep a több élékos mód csak egyazon gépen belü értendő Nem tudom, hogyan képze ték az a kotók hogy majd négyen fognak egyetlen billentyűzet körül kuporogni — de ez van (Mert hát a játék lényegébő adódóan egy analóg joy ugyebár elég használhatatlan lett volna, még ha be is lehetne állítani)

Ez lenne a milleniumi olimpia?

Igazság szerint egy kicsit alul múlta a várakozásaimat ez az olimpia Négyévenként egyszer van egy ilyen esemény amikor megannyi sportroló és nemzet szórakozik együtt s ebben a hivatalos (!) játékban van most összesen 20 sportág és vagy 30 nemzet lobogó (még szerencse hogy azért a magyar köztük van), azza slussz

Amit dicséretnek lehet e mondan , az kizárólag a külalakra vonatkozik

A mozgások rendkívüliek, nem szólva az életszerű „bőr textúrákról" Ha például megfigyeljük a súlyemelőket, még az is o kivehető ahogy futatnak az iszonyú teher alatt. A teljesen korrekt árnyékok is roppant valóssá teszik a versenyzők megjelenését Egyes jeleneteknél szinte már azt mondhatjuk, hogy túlságosan is életszerűek Hiszen úgy is továbbnyomjuk azt a mozzanatot amikor például a futók szép lassacskán berendeződnek a rajthoz, fészkelődnek, szemlátomást idegeskednek

Bizony TV-s színvonalú közvetítést nézhetünk végig Például a versenyszámoknál mindegyik résztvevőn vég gmegy a kamera, bemondják a nemzetiségüket — épphogy csak a legjobb eredményeiket felejtük el ismertetni



A közvetítéseket végig kommentálják, és természetesen a visszajátszások sem hiányoznak. A szépen sikerült eredményeinket öröm újra nézni annyira jók a visszajátszások Ugyanazok a kameranézetek (több mint 600 van belőluk) köszönnek vissza, mint amiket igazából is megfigyelhetünk Remek például a víz alatti perspektíva, ami az úszókat követi, vagy az a „hordozható" kamera ami a súlyemelők arcát veszi premier plánban — úgy zoomolgat és izeg-mozog, mintha tényleg egy operatőr vállán nyugodna a kamera

A stadionok és a pályák külalakja szintén kifogástalan elméletileg úgy is hirdetik őket hogy az architektúrájuk megegyezik azzal, amiket Sydneyben is láthatunk.

Ahhoz képest hogy hatalmas stadionokról van szó, még a közönség is igen részletesen van ábrázolva Kissé homályosak ugyan az egyes alakok viszont anima va vannak. A szép eredményeknél egy emberként ugrik fel az egész nézőtér

Hanem maga a játék elég gyászos Az „izmozós" sportágak irányítását nem tudták különösebben elrontani (azok egyszerűen csak túl nehezek), viszont a pontosságot követelő számokat annál inkább

Nagyon idegesítő, hogy a puska célzóján két karika van Hamar rájöhetünk hogy a külső csak ijesztés, e végre csak azt a célt ta áljuk el, ami a belsőn be ül van

Még jó hogy kínosan ügyeltek rá hogy a beteges lelkü etű játékosok a puska csövét nehogy a versenybírák felé fordíthassák

Mert hát a garantált sikertelenség szerintem még a legjámborabb embert is k hozza a béketűréséből

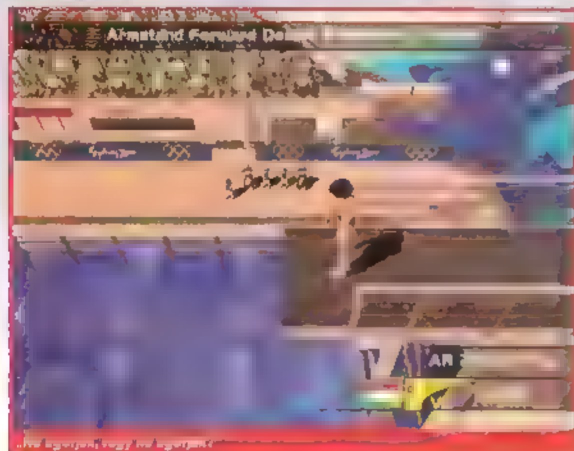
A műugrás még kiborítóbb Egyszerűen nem értem miért kellett mindenféle szimbólumokkal jelölni a mozzanatokat. Ha már jelekből állíthatjuk össze a gyakorlatot, hát inkább általánosan érthető jeleket kellett volna a ka mazni, gondolok itt ilyenekre jobbra nyíl, balra nyíl — amelyik kurzorgombot épp le kell nyomni

Hasonlóképpen a kajak irányítása is botrányos Sosem akar irányba állni, s nem igazán tapasztalni hogy a sodrás okozná a gondot — sokszor úgy érezzük, mintha szurokban eveznénk

Végül milyen hülyeség már az, hogy egy PC-s játéknál a kurzorbillentyűket kell használnunk a nevünk beírásához — sőt még a fájlnevek megadásánál is, amiken e menthetjük az állásainkat

Jó hogy a játék megjelenik konzolokra is, de számítógépen azért hadd használjuk már a billentyűzetet!

V Z







kulcsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

summa summarum

Hagyományos olimpiai játék szép grafikával, de kevés sportággal

végítélet

72%

SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES

★ Ismét eltelt négy hosszú év...

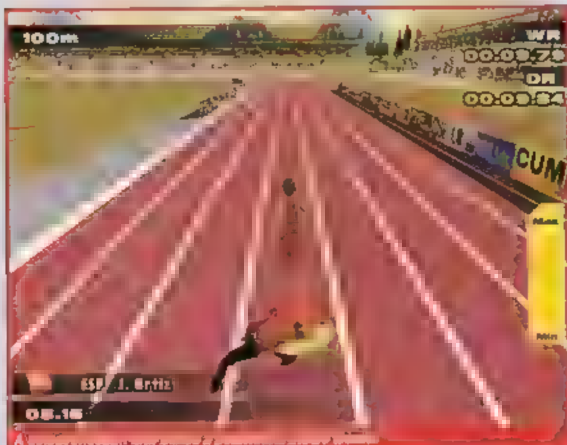
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Midas Interactive
Kiadó: Midas Interactive
Web: www.midas-interactive.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D, 3Dfx, Glide
Multiplayer: LAN

A sportkedvelők minden bizonnyal epedve várják már a négyévenként megrendezésre kerülő Olimpiai játékokat. Nincs ez másként a különféle sportjátékok számítógépes adaptációival sem. Hiszen ezekben az időkben szokták a kiadók (egymás kereszttüzében állva) ereszteni a témával foglalkozó rakétákat, hol nagyobb, hol pedig kisebb sikerrel. Az idei sorozat kezdőtűzeként értelmezhető a Midas Interactive legfrissebb dobása a Sergei Bubka nevével fémjelzett, ill. közreműködésével készült Millenium Games. Az idősebb veteránok nyilvánvalóan ... fel kapják a fejüket e név ... hallatán, hiszen ... Ukrán atléta hihetetlen eredményeket produkált a rúdugrás, valamint az atlétika minden területén. Hat aranyéremmel a tarsolyában igen nagy hírnévre tett szert, azonban az Olimpiai játékok területén kisebb sikert tudhat maga mögött. Külön érdeme a játéknak, hogy a készítők létező sportolókat és nem kitalált személyeket vonultatnak fel a programban.



Az aktuális versenyszámok

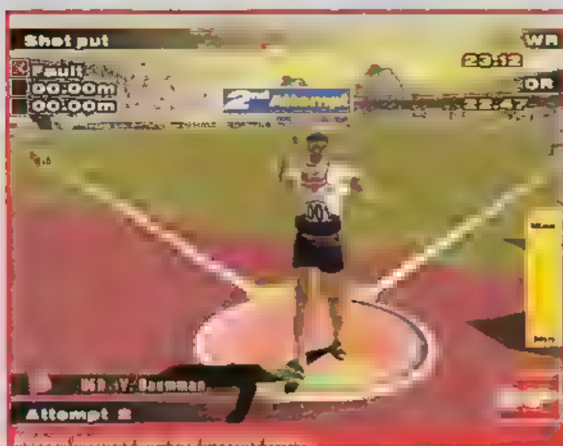
A játékban összesen négy komolyabb versenyszám közül választhatunk, azonban lehetőség nyílik itt is további sportágak kipróbálására - ám ezeknek különösebb jelentősége nincs. Hacsak nem egy saját igényt akarunk összeállítani. 100M: Mint a névből is látható, egy 100 méter hosszúságú szakaszt kell lefutnunk az idő ellenében. Érdemes odafigyelni a pontos rajtolásra, mert könnyedén büntetés lehet a dolog vége. 800M: Mint az előbbi, csak hosszabb kivitelben. Ajánlott az energiánkat a szakasz végére tartalékolni, mert ha kifáradtunk, akkor könnyedén elveszthetjük a versenyt. Long jump: Távolugrás. A feladat egyszerű, egy rövid szakasz lefutását követően el kell rugaszkodnunk a talajtól és minél messzebb ugrani a dobbantó szélétől. Shot Pot: A súlylökés mindig is nehéz versenyszámnak szám tott. Nincs ez másként most sem, megfejelve azzal a nehézséggel, hogy figyelmet kell szentelnünk a lendületre. Ha kilépünk a rendelkezésre álló területről, azonnal fault ot kapunk! Lehetőség akad a továbbiakban gerelyhajításra, rúdugrásra, valamint diszkoszvetésre. Véleményem szerint ez utóbbi a legnehezebb és legtöbb koncentrálást igénylő versenyszám. Ha esetenként nem a megfelelő pillanatban engedjük el a diszkoszt, kizárásos alapon veszthetjük el addigi ügyködésünk felhalmozódott pontjait. Érdemes előbb meghatároznunk a dobás szögét, valamint irányát is, hiszen ezek ismeretének hiányában nem biztos a felhőtlen szórakozás. Dömilliomosok választhatnak az 5000m-es távfutás ill. a 800m-es magasugrás lehetőségei közül is, viszont az akció végrehajtása után ajánlott visszaragasztani a kitört billentyűket a klaviatúrából (többek között a tűzgomb folyamatos nyomogatását követően). Mindössze tíz nemzet közül választhatjuk ki karakterünket. Ezek sebességben, lendületben, gyorsaságukban ill. akaraterejükben különböznek egymástól. Jó pontként vésható fel ez az újítás, hiszen egynémely programban a színek kivételével semmi különöset nem észlelhetünk ezekben az esetekben. Átöltöztethetjük őket, valamint lehetőség van a testi adottságok feltuningolására is azonban mint ahogy ez a valóságban is itt is más energiaforrások rovására történhet meg.



A grafika, valamint a lehetséges módozatok

Lássuk a játékot grafikailag, illetve a játszhatóság szempontjából. A program grafikája puritán (Ebben nyilvánvalóan nagy szerepet játszik, hogy nem egy mamut kiadó áll a project hátterében). Ellentétben az intro-val, amely meglehetősen szép és élvezetes volt többszöri meg-





szemlélés után is. A terep kidolgozottsága kissé nevetséges, hiszen a program jóformán végig egy helyszínen játszódik. A salakos pályaszélen a fű ábrázolására egy zöld pixelhalmazt alkalmaztak a kész tök, és ugyanez vonatkozik a nézőközönségre is. A pálya mentén üldögélő nézősereg tagjai mindösszesen egy 2D-s vektorlapból állnak, és a változatosság kedvéért mindössze 3 színben pompáznak. Nem azt mondom, hogy pre-renderelt ray-trace környezetre lenne szükség, elég lenne némi tereptárgy szétszórva a pálya különböző részén, meghintve néhány reklámtáblával. Ezek az elemek mind a hangulatot fokoznák, azonban ennek hiányában kevésbé sikerül érzékeltetni az idei olimpiai idény felfokozott hangulatát. A játékosok kidolgozottsága ismét hagy némi kívánnivalót maga után, hiszen a készítők meg ni a jó bevált sémát alkalmazva alkották meg virtuális-emberkéinket. A mozgások animálása néhol egész kellemes, ám azt kell hogy mondjam, a nagyobb mozgásfázisok előtt kissé megmosolyogtató látványt nyújt a figura csúszkálása. Mint ahogy illik, a program természetesen támogatja a 3D kártyákat, jóformán meg is követeli őket. Ellenben nem jelent különösebb bravúrt a játékmenet terén egy ilyen ketyere. Az sem tekinthető igazán jó pontnak, hogy egy gyengébb gépnek igencsak a torkán akad a talajat néhány tereptárgy megrajzolásánál. A felbontást egészen kicsitől az óriási méretig felrakhatjuk. Alapból 640x480-as ajánlott, azonban ha valaki vállalkozó szellemű egyén, az oly módon tehet tanúbizonyságot eme próbálkozásáról, hogy 1024x768-as felbontást alkalmaz. A látványosság ugyan nem, ám a program igencsak akadozni fog a már említett okok miatt.

Eme örömóda után lássuk a játék technika, paramétereit, valamint a lehetséges



játékmódozatokat. A Training-ben (gyakorlás) mindenféle kötöttség nélkül kész thetjük fel magunkat a tornára, itt kipróbálhatjuk szinte az összes sportágat. A kapott részeredményeinkből könnyedén levonhatjuk a hibákat, megakadályozva ezzel a verseny közbeni pontvesztés lehetőségét. A Free Play-ben (szabad játék) kivétel nélkül indulhatunk az összes létező sportágban. A Team Arcade (csapatjáték) menüben egy teljes szezont kell végignyomnunk a csapattársakkal, természetesen különböző adottságú sportolókkal megspékelve. A kapott pontjaink alapján fogják csapatunkat értékelni, és ez által fog a végeredmény is kialakulni. Ha esetenként valamely sportágban gyengébben szerepeltünk, lehetőség nyílik ismétlésre (összesen 3 alkalommal), ahol kijavíthatjuk hibánkat. A Multiplayer-ben a háttérbe kötött gépeké a főszerep, de lehetőség nyílik a több-játékos, valamint osztott képernyős üzemmódban is versenyre hívni a számítógépes cimborákat. Ha valaki esetleg erre vetemedne, mindenképpen ajánlott előtte a grafikát gyengébbre venni a nagyobb sebesség elérése érdekében. A Replay-ben (visszajátszás) visszanézhetjük ügyködésünket, valamint megörökíthetjük legizgalmasabb pillanatainkat. Több fajta kameranézet áll rendelkezésre itt is, hol egészen jól sikerült, hol pedig egészen gyenge látóperspektívákat alkalmazva.



A menürendszer és az irányítás

A játék menürendszere viszonylag kellemes, könnyedén állíthatjuk a grafikát, a technikai paramétereket, valamint a hanghatásokat. Kiválaszthatjuk, hogy mely nemzet színeiben indulva kívánunk részt venni a rendezvényen, valamint meghatározhatjuk, mely sportágban óhajtunk jeleskedni.

A zenéről mindenképp érdemes elmondani, hogy nem a megszokott módon, hanem MP3 formátumba terjeszkedik a CD-n. A klasszikus diszkózene mellett megtalálhatók a keményebb dallamok is, és lehetőség nyílik a játék közben a saját zenénk hallgatására is. A játék alatt érthetetlenül állítam az előtt a tény előtt, hogy miért nincs kommentár. Manapság illene, hogy legyen, hiszen ha már egy egyszerű tenisz vagy golf program is tartalmaz hasonló szolgáltatásokat, akkor egy olimpiai szimulációnak is lene. Ennek hiányában jóformán semm sem fogja megzavarni ügyködésünket, hacsak nem idő előtt tesszük meg a kezdő lépéseket, (pl. rajtolásnál előbb indulunk el) mert akkor hangos sípszó jelzi szabálytalankodásunkat. Nem tettem még említést az irányításról, ami azért kissé brutális lett. Az alapbeállítás kisilabizálására több óra sem elegendő, ezért javallott beállítani legalább a kulcsfontosságú billentyűket. A program támogatja a manapság menő joystickokat ill. gamepadokat. Ezekre szükség is lehet, hiszen futás közben nem a legkellemesebb, pl. a shift gomb állandó nyomogatása. Érdemes figyelmet szentelni a képernyő jobb oldalán található kondenzcsík folyamatos növekedésére, mert ennek hiányában az irányítás kissé nehézkessé válhat.

Végítélet

Összességében egy tűrhető programmal állunk szemben, e tekintve néhány apró, de bosszantó hibától. A kész tők gazán alka mazhattak volna néhol egy-két grafikai effektet.

A hangulatot sem ártott volna kissé jobban felfokozni, tekintettel arra, hogy olimpiai-játékokat csak négyévenként rendeznek. A sportjátékok terén nem egy kiemelkedő alkotás lett a Millenium Games, a szükséges minimumot azonban azért hozza.

Cooper

Rokonlelkek

Olympic Games 96
Az 1996-os olimpia idény hattyúdala, kiélesen tálalva, remek játszhatósággal. (ld. 576 1996/9 - 81%)

Sydney 2000
Az idei év legnagyobb dobása az olimpia terén!
Üdítő színfolt a sportprogramok tengerén.
(ebben a számban teszteljük!)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE/HANG

summa summarum

Olimpiai szimulációnak nem kiemelkedő, de elviselhető darab

végítélet

71%

SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2001

★ Futás haza... ize... hazafutás...!!!

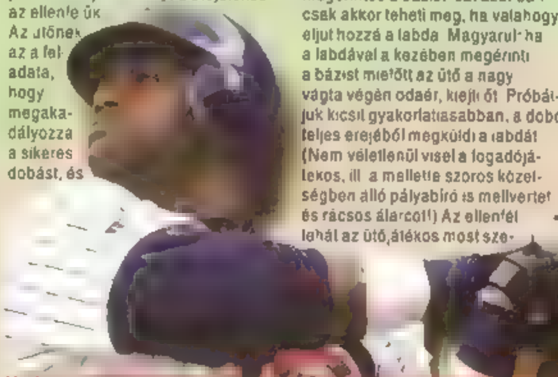
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: 3DO
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com
Minimum: P133, 32 MB RAM
Ajánlott: P200, 64 MB RAM
3D kártya: Direct3D
Multiplayer: LAN, internet

Vajon hány embert érdekel egy baseball program manapság? Kis országunkban biztosan kevesebbet, mint Európa nagyobbik felében, ám mindannyian tudjuk, hogy az igazi rajongótábor az amerikai kontinensen éldegél. Ebből következően automatikusan adja magát a kérdés: miért érdemes egy olyan országban Baseball-játékról írni, ahol alig akad valaki, aki egyáltalán a szabályokkal tisztában van? A válaszunk magában a játék tartalmában rejlik. Nevezetesen abban, hogy olyan profi szinten valósították meg mindent, aminek hatására talán pont ezzel a játékkal sikerül itthon is kicsit több emberrel megismertetni magát a sportot.

Egy fociprogram esetében nem kezdenénk el ismertetni pl. a lesszabályt, de egy alig ismert sportág esetében elengedhetetlen, hogy minimális szinten ne legyünk tisztában a játék lényegét adó szabályokkal! Másként különben értelmetlen cselekedetek sorozatán törhetnénk a fejünk, amiket talán sohasem sikerülne megfejtenünk. Éppen ezért az alapokat röviden áttekintjük, de hangsúlyozom, csak érintőlegesen (mert így is jó egy oldal lesz minimum). Mielőtt levelek százait küldenék a magyar Baseball-csapatok edzői, szeretném leszögezni, hogy annyi szabályt és taktikai megoldást fogok csak leírni, ami egy teljesen kezdő és szűz kezű játékosnak a játék elsajátításának megkezdéséhez elég. Ha valaki így is megszereti a játékot és kedvet kap, magától belemászhat a szabályok végtelen labirintusába.

A baseballban (meglepő módon) két csapat küzd egymás ellen egy leginkább negyed-körre, vagyis körcikkre emlékeztető pályán. A kör középpontjában áll az ütőt fogó játékos, aki mellett egy fogadó játékos várja, hogy a velük szemben lévő dobó a kesztyűs kezébe "repítse" a labdát. A dobó-, és a fogadójátékos csapattársak, az ütőjátékos az ellenfelük. Az ütőnek az a feladata, hogy megakadályozza a sikeres dobást, és lehetőleg úgy üsse el a labdát még röptében, hogy minél később tudják azt meglogni a pályát hátul ellepő ellenfelek. Ezt több okból is fontos. Mialatt a labda nincs senkinél, az ütőjátékosnak el kell futnia a három bázis egyikére. A bázisok azok a kis fehér "kövek", melyek körülveszik a dobó és a fogadó területét. Három van belőlük. Minden bázison áll egy védő-játékos, akinek meg kell akadályoznia, hogy az ütő befusson és megérintse a bázist, ezt azonban csak akkor teheti meg, ha valahogy eljut hozzá a labda. Magyarul: ha a labdával a kezében megérinti a bázist mielőtt az ütő a nagy vágta végén odaér, kiejti őt. Próbáljuk kicsit gyakorlatiasabban: a dobó teljes erejéből megküldi a labdát (Nem véletlenül viseli a fogadójátékos, ill. a mellette szoros közelségben álló pályabíró is mellvértet és rácsos álarcot!) Az ellenfél tehát az ütőjátékos most szerencsésen eltalálja, és elüti a labdát. Miközben az csak repül, csak repül, ő elkezd rohanni az első bázis felé annak a reményében, hogy előbb odaér, mint ahogy a labdát az ellenfelek eljuttatják a bázison álló védő kezébe. Látszólag ennyire egyszerű a történet. Ha sikerül megérintenie a bázist, akkor amíg ott áll, gyakorlatilag sérthetetlen.







Majd akkor futhat tovább a következő bázis felé, amikor az őt követő ütőjátékos is elütötte a labdát, és így ismét védtelenné váltak a bázisok. Ha sikerül mindhárom bázist végigfutnia és visszaérni a kiindulópontra, akkor emberenként egy-egy pont jár. Evidens módon az nyer, aki több bázist rabol, vagy is pontot szerez.

Térjünk egy kicsit vissza magához a dobóhoz és az ütéshez. Itt is elég komoly szabályok korlátozzák a dobások útvonalát. Nem lehet csak úgy össze-vissza dobálni, mintha hógolyóznánk. Van a guggoló testhelyzetben a labdát váró fogadó előtt egy terület, amin át kell repülnie a labdának, mielőtt az a kezébe ér. Ha a dobó úgy dob, hogy a labda átrepül ezen a területen, és az ütő elhibázza, azt nevezik STRIKE-nak. Három STRIKE után kiesik az ütő, mivel béna volt és egyszer sem tudta elütni a labdát, így nem is futhat sehova, maximum a kispadig, esetleg zuhanyozni. Ha viszont a dobó bénázik és nem jól dobja el a labdát, akkor bizony az a meghatározott területen kívül fog repülni és függetlenül attól, hogy a fogadó elkapja vagy nem, a dobás érvénytelen lesz. Ezt nevezik BALL-nak. Ahogy három STRIKE az ütőt ejti ki, három BALL a dobót búcsúztatja a játéktól. Fontos a játékban még a HOME RUN fogalma, ami akkor jön be a képbe, ha az ütő akkorát üt, hogy kirepül a labda a pályáról a közönség közé.

Humoros jeleneteknek lehetünk olykor a szemtanúi, amint a nézők valamelyike küzd a labdáért, hogy megszerezze, ugyanis ha sikerül neki, azt megtarthatja. Ilyenkor ugye nincs labda, hogy a védők megakadályozzák a támadókat a bázisokra való befutásban, így minden bázison álló játékos nyugodtan körbefuthat a pályán, kocogva, az ellenfél számára megalázó biztonsággal pontot szerezve. Ez maximum négy pontot jelenthet egy ütésben, amennyiben minden bázison áll valaki, plusz maga az ütőjátékos is körbekocog.

Van még egy apró szabály, ami fontos lehet egy jobb ütőjátékosnak, névlegesen a röptében elkapott labda szabálya. Ez azt jelenti, hogy ha az ütő úgy üti meg a labdát, hogy azt a levegőben bármelyik védő el tudja kapni anélkül, hogy leesne a földre, automatikusan kiesik az ütő, függetlenül az általa megtett távolságtól.

Talán a játék legnagyobb szépségét adó jelenetek születnek ezekből - a magukat nem kímélő - már-már öngyilkos "dozó" attrakciókból, amikor a védők úsznak a levegőben egy-egy labda megszerzésének érdekében. Eme utóbbi szabály sokszor megkeserítheti az ütők életét, mert egy jó HOMERUN magas íven elindul kifelé a stadionból, aztán a labda meggondolva magát, vagy a széllel nem bírva elkezd lefelé hullani épp a pálya egy távolabbi pontjára, amit ha

még a védő kezei közül sem csúszik ki, akkor hiába a szép ütés, sajnos kiestünk, és mérgelődve küldhetjük az új ütőjátékost az előző helyére.

Remélem némileg sikerült a lényeget elmagyaráznom annyira, hogy minimálisan már tudjátok kezelni a játékot! Akkor most talán beszéljünk végre magáról a programról.

A játék gépigénye barátságos, mert már átlátólag 32 Megával és egy 166-os Pentiummal is remekül fut a gépen, így nincs okunk a panaszra. A mozgalások és a motion capture-el készült mozdulatok nagyon szépek és megtévesztően eredetiek még akkor is, ha egy-két hátsó dísz lés, mint a p akálok vagy kivetítők elég csúnyácskák, pixelesek lettek. Ettől függetlenül nincs igazán mit írni magáról az akció részről, mindenki játsszon amennyit csak tud, nem fog kivetnivalót találni benne. A nézők üvöltözése, a játékosok káromkodása és a stadion méretétől illetve a bajnokságban elfoglalt helyezéstől függő hangulat is a helyén lesz vég g.

Tartalmilag a játék teljesen a spiccen van. Nem is számoltam hány stadion közül lehet választani a mérkőzésekhez és a csapatok listái is teljesek. A legfrissebb igazolások és a legújabb taktikai megoldások maradéktalanul benne vannak a játékban.

Ha a főmenüt nézzük, gyakorlatilag mindenki talál magának való játéktípust kezdőtől egészen a profi ütőforgatókig. Ajánlom a Home Run Derby-t mindenkinek, aki nem igazán familiáris ezekkel a bázisos és dobóemberes dolgokkal. Itt csak minél többször ki kell ütni a labdát a stadionból. Erre a gép 20 dobást ad nekünk, így próbálkozhatunk kedvünkre. A SEASON-pontot nem kell elmagyaráznom, ugyanígy az EXHIBITION és a PLAYOFFS pontot sem. A BATTING PRACTICE az a menüpont, amit érdemes már az elején meg álogatni, mivel itt gyakorolhatjuk határra magunkat. A játékot lehet a Neten is nyomni (természetesen) a NETPLAY pontban, ám ott magyar embernek nem terem kezdetben sok babér. Én mindössze egyszer próbáltam nekiugrani egy Phoenix-i srácnak, azt sem otthon 56K-n, hanem egy T1-es környezetben, de annyira elalázott, hogy elment a kedvem az élettől is. **(meg is érdemled! — Sz JVC.)**

Tulajdonképp a játékról nincs is értelme sokkal többet írni, hiszen úgy is a mérkőzések alatt tapasztalhatja ki igazából a dolgokat mindenki, viszont érdemes pár szót ejteni arról a fura kettősségről, ami mindvégig jelen van a Sammy Sosa 2001-ben. Nevezetesen már a főmenü bejelentkezésekor látni, hogy stílusos, egyszerű, jó, ám a lent látható menüsor a Windowsban jól megszokott bal felső sarokban is fent van, ami kifejezetten ronda. Nem igazán értem, hogy erre mi szükség volt, ha ugyanazok a funkciók sorakoznak a sokkal jobb grafikai megoldásokkal szemben.

Aztán a játékban is vannak apró hibák, melyek nem róhatóak fel másnak, csak a lusta vagy figyelmetlen programozásnak. Ha a valóságban például a labdát nem jó helyre dobja a dobó és az ütő mégis rámozdul, az ütőn bának számít.

Ebben a játékban ezt érthetetlen módon nem vették figyelembe.

A jól áttekinthető menürendszerben is érthető minden, viszont annál nehezebb megváltoztatni a beállításokat. Persze lehet, hogy egy profi baseball-mester pillanatok alatt rájön arra is, hogy miként kell beállítani a dobó csuklómozdulatát, ám jómagamnak ez bizony sok-sok órába telt.

Az előző hibák automatikusan adják az igényét egy esetleges gyakorló-módnak a játékban, de az sajnos nincs, leszámítva az ütésgyakorlást, ami viszont magában édeskevés a játék teljes élvezetéhez. Egy "tutorial" nagyon elkelne, de úgy látszik az amcsikat nem nagyon izgatja, hogy a többi kontinens baseballtudása milyen szinten áll. Persze a foci és egyéb sportprogramokban szanaszét gyakorolhatunk egy apró becsúszást is, na de mindegy.

Mivel a játék elég eklektikus és kezdetben magyar ember számára egyenesen átláthatatlan, érdemes az első pár mérkőzés alatt mindkét csapatot saját rá nyilásra állítani. Így egyszerre tudjuk az ütést, a dobást és a különböző taktika megoldásokkal gyakorolni. Persze ennek a másik oldala is tökéletesen működhet, ha csak az ütést vagy a dobást állítjuk saját kezelésre.



Minden attól függ, hogy mennyire vagyunk büszkék, mennyire ragaszkodunk a realisztikus játékhoz. Idővel persze mindenki be átja, túl messze van a játék hazája ahhoz, hogy maradéktalanul megértsünk (főleg az elején) mindent. A különböző kameraállásokkal is érdemes játszadozni, különösen az ütéseknél. A gép alapbeállítása nem rossz, de a baseball egy olyan sport, ahol bizony nagyon sok múlik azon a bizonyos elütésen.



Egy szemből repülő labdát, viszont sokkal nehezebb a megfelelő pillanatban megütni, így ütésenként nyugodtan váltsatok egy oldalsó, távolabbi nézetre, mivel így sokkal könnyebb lesz szórni a homerunokat. Ha már kicsit jobban ismeritek a pályákat, lehet taktikázni a helyszínekkel is, hiszen néhány pálya (mint például a Yankee Stadium) kisebb és sokkal könnyebben "tulüthető", evidens módon sokkal több homerun lesz a meccsek alatt.

Az utolsó pár sorban azokhoz szólok, akik valamilyen úton-módon mégis értenek a játékhoz, és esetleg a fenti írásból nem nagyon kaptak képet a játék tartalmi és realisztikus mivoltáról. A Sammy Sosa 2001 olyan szinten realisztikus, hogy még azt is megnézhetjük - mielőtt beküldünk egy ütőt -, hogy jobbkezes vagy balkezes, illetve egy-egy ütésnél, még a csuklómozgást is korrigálnunk kell a különböző nyilak használatával.

Olyan szinten élethű a játék, hogy az egyik internetes fórumon egy amerikai baseball-edző azt mondta, hogy Ő a mérkőzéseit egyszerűen az otthoni PC-n játssza le először, és miután ott meggyőződik az általa választott taktika működőképességéről, nekiáll és kiosztja az igazi csapatának a feladatokat. A játékhoz jár mindenesetre egy taktika útmutató, amit ha elég türelemmel és érdeklődéssel végigtanulmányozunk, szinte mindenre választ megkaphatunk a baseball-al kapcsolatban. Ha összegezem a benyomásaimat a játékról, egyelőre csak azt tudom mondani, annyira élethű és realisztikus, hogy alig tudtam vele játszani! **(he-he)**

Szerencsére minimális baseball ismereteim és Amerikát megjárt barátaim némileg besegítettek, de ezt a játékot nem nagyon lehet papíron értékelni, még akkor sem, ha már jó egy hete nyomom velem minden nap a meccseket.

Van akinek negatívum az élethűség, nekem inkább kihívás és azoknak, akik szintén szeretnek inkább nehezen megszenvedni egy későbbi, jobb és profibb tudás érdekében, mindenképp nagy élmény lesz a Sammy Sosa-2001.

-Adam-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE/HANG	

summa summarum

Profi játék, profi tartalommal, profiknak

végítélet

86%

MICROSOFT GOLF 2001

★ Lyukra tarts!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya
Multiplayer: LAN, Internet

Az a szép zöld gyep. Csak az hiányzik nekem — mondogatta hajdanán Poldi bácsi. Az öreg parkőr talán vérbeli golfos lett volna nyugdíjas éveire, ha a világnak nem ezen a fertályán születik.

Hanem amióta számítógépes játékokban is feldolgozzák a sportágat, már mi 'fe énk sem kell nélkülözni a golfozás élvezetét. A feldolgozások egyre jobbak és egyre szebbek, úgyhogy valóban nem túlzás, ha azt mondjuk, ma már a pázsitot a lakásunkba varázsolhatjuk.

Bizony szép zöld gyepben a Microsoft Golf 2001-ben sincs hiány. A maga teljes valójában — madárcsicsergéssel, a háttérben csörgedező patakokkal — maradéktalanul jelen van. A golf mindig is olyan sportág volt, ami elég szépen lehet modellezni a számítógépek képernyőjén. Minthogy az "ál-3D-s" tájat nem kell a gépnek mozgatnia, nem kell spórolni a részletekkel. Akár minden fa, bokor egyedi külsővel rendelkezhet: a mai PC-k tudása teljesen "mintha fényképről látnám" tájat tesz lehetővé. Egyébként el kell ismerni: már 3-4 éve elérték a játékfejlesztők ezt a szintet, de még mindig ez a 2D-s grafika a legjátszhatóbb.

A golfozók külseje szintén a megszokás alapján elérhető. Bár ezen nincs mit csodálkozni, hiszen a figurák egyszerűen be vannak digitalizálva. Többféle (férfi és női) golfozó közül választhatunk, akiknek nem csak az ütőtechnikájuk lett filmre véve, hanem a gesztusaik is igazán jópofa, ahogy például "bedöntenek" a rossz irányba szálló labdát látva, vagy amikor nagyon elszúrnak valamit, s szinte le lehet olvasni a szájukról a szitkokat.

A mai kor követelményeihez mérten eléggé játszik, hogy csak "vetítve" vannak a terepre, de az olyan effektusoknak köszönhetően, mint például hogy kicsapunk a fűből egy-egy darabot, vagy hogy amikor pedig már a zöld mezőn állunk, látható a partnerünk is, mégis elég jól illeszkednek a környezethez.

A megfelelő ütőtechnika

Az alábbiakban az öreg játékosoknak sok újat nem fogok mondani, hiszen az irányítás tekintetében a Microsoft Golf 2001-ben a klasszikus megoldásokat alkalmazták. Egy virtuális karó elhelyezésével jelölhetjük ki a célpontot, s utána jön az ütő lendítése. A célpont kijelölésénél nagyon ügyes módon azt is jelzi a gép, előreláthatólag meddig megy majd a labda — ezt egy sárga nyíl mutatja. Amikor már az ún. "greenen" — vagy legalábbis a közelében — vagyunk, a játék automatikusan mutatja a domborzati viszonyokat is. Egy rácsozott sík segít, hogy pontosan a lyukba találjunk. Ahogy közeledünk a lyukhoz, a program automatikusan gondoskodik róla, hogy mindig megfelelő ütőt használjunk. Megtehetjük ugyanezt persze manuálisan is, de az ütők közti válogatás olyan dolog, amit inkább csak a haladók vesznek igénybe. Mellesleg ahogy a jobb golfprogramokban szokás, a karakterünk megalkotásánál számunkra szimpatikus ütőkollekciót válogathatunk össze.

Magához az ütéshez három különböző módszer választható. (Ezt szintén a karakter megalkotásánál lehet megadni, de menet közben is bármikor át lehet váltani.)

Az Easy, vagyis az egyszerű megoldásnál miután rákattintottunk a golflabda ikonjára, egy körbefutó csík jelképezi a hátralendülő ütőt, s pontosan leglelül kell megállítani. Amikor az erőcsík a kijelölt cikkelyhez ér, akkor kell lenyomni az ütés gombját, s a pontosságunkból számítódik ki a labda útja.



A klasszikus megoldás jóval nehezebb. Ennél a célpont megjelölésével csak az irányt adjuk meg, de az erőt nem. Amikor elkezd körbemenni a csík és legfelülre ér, akkor kell kattintanunk ahhoz, hogy az adott ütővel a legnagyobb erőt fejtsük ki. Ezzel azonban még nincs vége. Ekkor a csík pirosra vált és elkezd visszahúzódni, nekünk pedig legalul, azaz "6 óránál" kell újból kattintanunk. A 6 órától jobbra vagy balra eltérés az irányra lesz kihatással.

A legérdekesebb a Power Stroke megoldás, de minthogy roppant körülményes használni, csak tapasztalt játékosoknak való. Itt nem holmi csík jelképezi a lendítést, hanem az egérrel kell elvégeznünk a mozdulatot — fizikailag. Egy "számegyenesen" lendíthetjük kellően hátra az ütőt, majd balra kell rántanunk az egeret, s a gyorsaságunkból számolja ki a gép az erőt. A labda helyzetét egy zöld rovátka mutatja, az ütést azzal kell belejezni, hogy pontosan azon kattintsunk egyet. Ha a csík elé vagy mögé kattintunk, az jobbra vagy balra téríti el a labdát.

A játékmódok

Induláskor hét csodás helyszínen épült pályán játszhatunk, melyek egy kivételével valós helyszínek alapján lettek kidolgozva (s melesleg már szerepeltek korábban is a Links különböző epizódjaiban). A pályaválasztásnál természetesen azt is megadhatjuk, hány lyukra akarunk játszani.

A menürendszerrel igazán elégedettek lehetünk. Nem csak a profikra gondoltak, mindent elmagyarázthatunk. Például így van ez a játéktípusokkal is, amiből nem kevesebb, mint 10 van. Lássuk is akkor, mik ezek!

2 Player Match Play: ennek a kifejezetten ketten játszható módnak az a célja, hogy minél több lyukat nyerjünk meg. A döntetlenre végződött lyukak nem számítanak bele a végeredménybe, amiből természetesen az nyer, aki a legtöbb nyert játszmával büszkélkedhet.

2 Player Nassau: ez a mód hasonló feltételekkel játszódik, mint a sima match. A különbség annyi, hogy a végeredmény három részből tevődik össze. Először is 2$-t kap az, aki az első kilenc lyukat megnyeri. Utána 2$-t kap az is, aki következő nyolc lyuknál remekel jobban. Végül mind a 18 lyuk összegzésre kerül, s az így fölényben lévő játékos újabb 2$-t tudhat magáénak.

Bingo, Bango, Bongo: ez egy különleges játéktípus. Annak van bingoja, aki elsőként üti a greenre a labdát — függetlenül az ütések számától. Utána annak van bangoja, akinek a legközelebb van a lyukhoz a labdája akkor, amikor már mindenki fenn van a greenen. Végül a bongo annak jár, aki elsőként gurítja be a labdát a helyére. Ha valakinek mind a hármat sikerül egyazon lyuknál beszereznie, megdup-



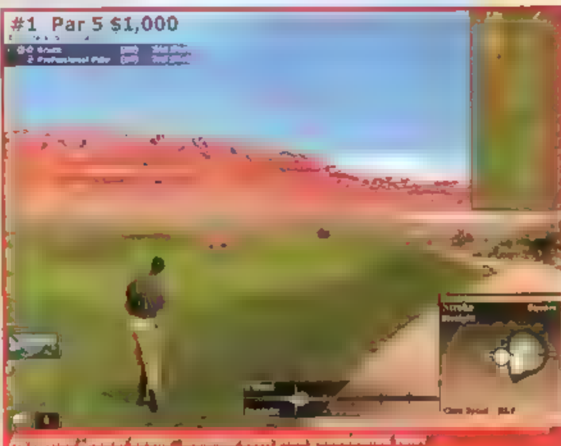
Rokonlelkek

Microsoft Golf 1999

A játék 99-es kiadása még nem büszkélkedhetett Links engine-nel, s ez meg is látszott rajta. Szépségében ugyan majdnem utolérte az etalont, de a játékmenetében nem igen. (ld. 576'99/2 — 76%)

Links 2000

No ez az a játék, ami ha megvan, akkor fölösleges is foglalkozni a Microsoft Golf 2001-gyel. Csaknem ugyanaz a két játék, jóformán csak a dobozok különböznek. (nem teszteltük)







lázza a pontszámát.

By the Book: a könyv szerint játék annyi tesz, hogy az első ütés fair-utón landol, a második leér a zöld gyepre, onnan pedig maximum két ütésből a lyukba kerül a labda. E három mozzanat közül a legutóbb a legfontosabb. Ha csak 3 ütésből gurítjuk be a labdát, elveszik az előző ütésekkel beszerzett pontjaink. Ha pedig még háromból sem sikerül, az ÖSSZES pontunk elvészik.

Scramble Match: ennél a módnál két csapat játszik. A kezdőütést követően a legjobban helyezkedő labdánál folytatja az adott csapat összes tagja, s ugyanígy folytatódik a játék, míg a labda bele nem gurul a lyukba. Miután ez megtörtént, az ütések összegzésre kerülnek, s a nyertes csapatnak +1 játszmája lesz.

Scramble Stroke: csapatjáték, ahol a kezdőütés után a legjobban elhelyezkedő labdától folytatja az összes csapattárs, s ugyanígy mennek tovább, míg "el nem teszik" a labdát. Amúgy ugyanúgy megy minden, mint egy normál "stroke" játéknál.

Skins: minden egyes lyuk egy meghatározott pénzösszeget ér. A pénzt természetesen az nyeri, aki a legkevesebb ütésből juttatja a lyukba a labdát. Döntetlen esetén az összeg átvivődik a következő lyukhoz.

Stableford: itt mindenképp tartani kell az előírt ütésszámot. Csak úgy kapunk pontot, ha megfelelünk, különben minuszba megyünk.



Stroke: a klasszikus játékmenet. A játékosok minden ütése nyilván van tartva, s ezek összege van viszonyítva végül az elváráshoz. Lehet tehát az elvárásnak megfelelni, avagy felül- vagy alulmúlni. Az a játékos nyer, aki a legkevesebb ütésből gurítja a lyukba a labdát.

The Happy Golfer: a golfozónk boldog, ha minden összejön és dühös, ha eltér a követelménytől. Ha nagyon ügyes, a boldogságára az okot különböző bonuszok szolgáltatják.

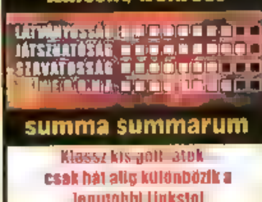
A bonuszok pénzben értendők, a vesztes fizeti a különbözetet a győztesnek.

Öreg játék új köntösben

Most pedig jöjjön a kritika! Minthogy a Microsoft immár magáénak tudhatja a Links-et is (mely cím ugyebár hosszú évekig egyeduralkodó volt golfjátékok műfajában), felvetődhet a kérdés, miért folytatja még a Microsoft Golfot is? Nos a dolog úgy néz ki, hogy a Links sorozatot szánják a nagy durranásnak, míg a Microsoft Golf 2001 valójában csak a tavalyi Links kissé feltupírozott mása. Amik tehát a játék ellen szólnak: nincs új grafikai engine, ugyanúgy csak kitalált személyiségű golfozók játszanak, mint a legutóbb a Linksben, s továbbra sincs bajnokságmód. Na jó, azért van egy érv a Microsoft Golf 2001 mellett is: a hálózati játék. Utóbbi LAN-on vagy Interneten keresztül is játszható — és a modemes összeköttetés is támogatott. Az igazán megszállott játékosok tehát nem sok újat kapnak ettől a játéktól. Tény, hogy nem éri meg rá pénzt kiadniuk — még ha nem is a teljes árú kategóriába tartozik a játék. Jobban azoknak éri meg a dolog, akik még életükben nem játszottak golffal. Nekik ideális, hiszen alapvetően nem rossz a játék, csak már nem új.

Az újoncoknak kitűnő, mert mint már szó volt róla, a leegyszerűsített ütőtechnikával gyerekjáték a golfozás, ráadásul rengeteg tanító funkció segíti a játékost. Nekem például különösképp tetszett az a mozzanat, hogy amikor nem használtam a játék közben az alsó menüt (ahol többek között az ütőket lehet cserélgetni, vagy állást lehet menteni), egyszer csak beadott egy üzenetet a gép. Figyelmeztetett, hogy ott van az a lehetőség — ha esetleg még nem tudnék róla.

V. Z.





MADDEN NFL 2001

★ Bikák, bölények, bulldogok...

Személyi igazolvány
Fejlesztő: Tiburon
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.ea.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A következő két oldalon a legutóbb amerikai futball-játékkal ismerkedhettek meg. Szintén ebben a számban írtam már a rögbiről, úgy vélem helyes lesz leszögezni, hogy mielőtt konkrétan belevágok a játékprogram ismertetésébe. Előre leszögezem, ha bármiféle furcsa, ironikus hozzáállást olvastok ki a sorok közül (persze ki az a hülye, aki nem a sorokat hanem a közöttük lévő üres helyet szokta olvasgatni?) azt nem a Madden NFL 2001 programnak szánom.

Véleményem szerint minden olyan dolog, amit az amerikaiak teljes egészében maguk talál(t)ak ki, és itt főképpen a kultúrára és a szórakoztatásra gondolok, egy átlagos európainak néha könnyen, néha kevésbé könnyen elfogadható. Ha például az amerikai filmeket vesszük, az a helyzet, hogy sokan a Hollywoodban készült alkotásokat veszik a mozi alapjának. Ez azért lehet így, mert olyan nagy mennyiségben árasztották el a mozikat és a TV-s csatornákat, hogy nem is vesszük már észre az értéket egy-egy jobb orosz partizánfilmben vagy volt NDK-s westernben. És ez nekem fáj, de komolyan!

De kanyarodjunk vissza az eredeti témánkhoz, a sporthoz. Nincs kontinensünkön élő ember, aki ki merné jelenteni, hogy a baseball a világon a legjobb sport, vagy éppen az amerikai futball. Én legalább is nem ismerek ilyet, és ez a lényeg. Biztos vagyok benne, hogy a sokat hányatott sorsú amerikai nép valamikor a történelme során (és most hadd ne kezdjek bele egy részletes és bizonyító erejű negyven-ötven oldalas szociokulturális elemzésbe, amibe szeretnék, de Sz.JVC hosszas, parázs szerkesztőségi vita után annyival elintézte: túl hosszú és nem is a PC játékőrültek magazinjába való. Még ilyet?! Pedig én csak a javatokat akarom. Bizony mindet!) elvesztette a (tus a fonalat a hosszú zárójeles mondat miatt, ugye? ..hehe) felfogható szabályokkal bíró sportok kitalálásának tulajdonságát. Itt van a már két fentebb említett, vagy például a pankráció. Kész őrület!



Egy kis amerikai foci-történelem

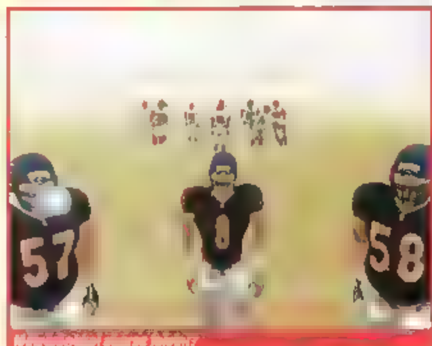
A játékot két tizenegy fős csapat játssza egy nagy, ából focipálya nagyságú terepen, a kapuk pedig a rögbinél ismertetett H betűhöz hasonlítanak. Szintén két pontszerzési lehetőség van. Ez első a gólvonal mögé vitt vagy odapasszolt labda, illetve a kaputák közé a keresztléc fölé rúgott laszti. A csapatnak a labdát 10 yarddal kell előrébb juttatnia (ez picivel több, mint tíz méter) négy kísérlette. A pályán védekező és támadó csapatok váltják egymást aszerint, hogy a labdát éppen melyik oldalon birtokolják.

Maga a játék a XIX. század végén alakult ki a rögbi és a futball keverékeként. Az első egyetemközi futballmérkőzést a Princeton Egyetem és a Rutgers Egyetem között zajlott 1869-ben, New Brunswickben (New Jersey állam). Akkoriban a játék még sokkal inkább hasonlított az európai foci (soccer) stílusára, amelyre a rúgás a jellemző, mint a modern (amerikai) futballra: egy csapatban huszonöt (!) játékos szerepelt, és a játékot inkább gólokkal (azaz a labda kapufák közé, a keresztléc fölé rugásával), mint az úgynevezett touchdownokkal (azaz a labda gólvonal mögé juttatásával) lehetett megnyerni. Az első szabályokat a Princeton, a Yale, a Columbia és a Rutgers Egyetem alkotta meg 1873-ban, és nem sokkal ezután indult fejlődésnek a futball tisztán amerikai változata.

Szintén a múlt század végén egy Walter Camp nevezetű bácsi alapvető újításokat vezetett be. Felcserélte a "rakást" (scrum, ezt hívtuk a rögbiben "bulinak") az úgynevezett összefutásra vagy dulakodásra (scrimmage), az irányító középhatvedet (quarterback) kulcspozícióba helyezte, és a csapat játékosainak számát tizenötről tizenegyre csökkentette. Meg még a pontozáson, a yardszámokon és egy csomó mindenen változtatott, de ezek már tényleg nem olyan fontosak most számunkra.

A legtöbb intézkedéssel a sportág biztonságosabbá tételét célozták, bár a játék vad és erőszakos jellege megmaradt. A kiugróan sok súlyos sérülések és a nemegyszer előforduló halálesetek miatt, Theodore Roosevelt elnök a század elején úgy döntött, hogy további szabálymódosításokat kell elfogadtatni. Ezek az új szabályok lehetővé tették az előrepasszolás lehetőségét, az új felállásokat, és megtiltották a nyitott karral való lökést. Képzeljétek el, amikor eszeveszetten futsz a laszttival, és egy százhúsz kilós fickó k rakja eléd a gerendányi karját! Mint a betonfal, persze hogy volt aki ott hagyta a fogát, szó szerint és átvitt értelemben is. 1910-ben megalapították az Amerikai Főiskola Atlétika Szövetséget (National Collegiate Athletic Association - NCAA). Ekkor kezdett népszerűvé válni az egyetemek és a főiskolák közötti, álszezon idény utáni, vagy más néven "bowl", tulajdonképpen kupadöntő mérkőzések. Mára ezekből a "bow"-okból van egy csomó, államonként csoportosítva.

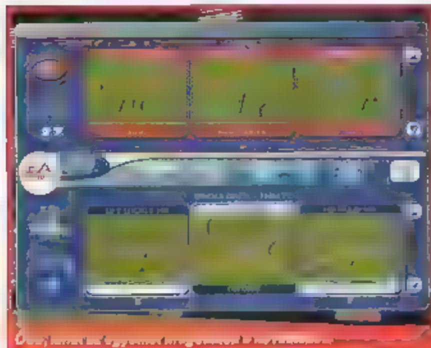
Az igazán nagy őrület a II. világháború után kezdődött, amikor beszállt a közvetítésekbe a televízió. 1922-ben az Amerikai Futball Szövetséget (American Football Association) újraszervezték Nemzeti Futball Liga (National Football League - NFL), ma is ez a játék első számú hivatalos szervezete. Az NFL jelenleg két részből áll: az Amerikai és a Nemzeti Főcsoportból (American Conference ... National Conference); a főcsoportok győztesei a Super Bowl-döntőben a bajnokságért küzdenek.



A lehetőségek

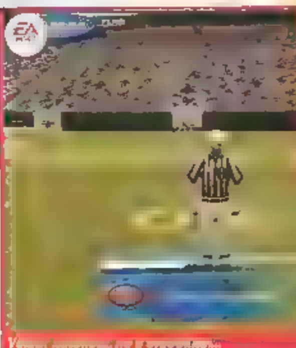
Az installálás után (csekély 140 MB-ot pakol fel) egy indítóablakkal, a Launcherrel találkozunk. Itt az Informations menüben megvan minden help, mi szem-szájnak ingere és van egy nagyon ötletes diagnosztizáló program is beleépítve, amelyik megvizsgálja gépünk tulajdonságait. A Graphic Mode-ban be lehet állítani a 3D-s gyorsítás típusát, az installationban pedig az Update-et, és társait találjuk.

A játék elindítása után egy nagyszerűen kivitelezett, rapzenével fűszerezett intrót kapunk. Óriási esések, szerelések és dobások vannak itt összevágva a legnagyobb meccsekből. A főmenü jobb felső sarkában írhatjuk be nevünket, ezzel egy akta nyílik rólunk, amit rögtön meg is nézhetünk a baloldali STAT/INFO opcióban. Itt részletes lebontásban találják, hogy melyik szabályt hány-





szor és milyen eredményességgel használtunk. A következő infó az NFL csúcstartóit mutatja be, mi volt a legnagyobb futás, a leghosszabb passz és ilyenek. Az USER PROFILE-ban a meccsek alatt alkalmazható játékstratégiáinkat állíthatjuk be előzetesen, szépen mindenki elmerülhet a taktikai ismertetésekben kedve szerint. A SETTINGS menüben az ég adta világon mindent be lehet állítani a passzok forma típusától kezdve az irányításon át a közönség üvöltéséig. Mielőtt minden kedves cheater szeme felcsillanna, az itt felfedezhető CHEAT CODES alatti elárulom, hogy csak a történelmi bajnoki meccsek lejátszása (és természetesen megnyerése) után lesznek beállíthatók. Na jó, a cég honlapjáról is le lehet őket tölteni. Ezután a FILES opció használata engedélyezett, ami egy összefoglaló az eddig játszott meccsekről bajnokságok szerint osztályozva és akár újra is lehet őket játszani, ha nem vagyunk elégedettek a végeredménnyel.



Lássuk, milyen fajta játékokat játszhatunk.

Az EXHIBITION maga a nagy NFL bajnokság. A szervezet harmincnyolc csapata közül kell kettőt kiválasztanunk, majd azt, hogy melyik pályán a negyvenhárom közül, és persze a napszakot és az időjárási viszonyokat. A következő képernyőn az irányítás fajtáját lehet beállítani.

Billentyűzet vagy az egér + billentyűzet ikonokat a számunkra kedves csapat alatti kockákba húzva adjuk le voksunk, míg a középső opcióval be lehet állítani, hogy az ellenséges csapat milyen, előre meghatározott összeállításával játszunk.



A FRANCHISE-ban mi állíthatjuk össze kedvünk szerint a saját bajnokságainkat, hogy hány csapat legyen benne, illetve hány körös legyen és a többi részletet. Ezekhez itt van egy LOAD opció, szóval ha az ismerős skacok összedobtak valami jót nekünk, kipróbálhatjuk, de a JOIN-nal az Internetre szállhatunk be akár a miénkkel.

A PRATCICE magáért beszél, mindenkezdőnek itt, ezzel kell kezdenie a játékot. A csapatok kiválasztása után kijelölhetjük, hogy milyen akciókat (attack, defense, kickoff, kickoff return) akarunk gyakorolni.

A GREAT GAMES-ben a nagy megtörtént meccseket játszatjuk újra a híres csapatok bőrébe bújva, van itt egy bár és nem mondom lehet itt is izzadni rendesen. Csak akkor adja be a következőt, ha megnyertük az éppen aktuálisat.

A főmenü alján még egy EDITOR is található az igazán vájt fülűeknek, amiben saját akciókat, játékstílusokat dolgozhatunk ki, sőt a ROOSTERBEN megkapjuk az összes NFL csapat részletes statisztikáját is (még az edzők arcképét is meg lehet csodálni) és ezekbe bele lehet kutyulni. Itt az egymást átfedő táblázatok mennyisége és nagysága számomra egy kicsit riasztó volt, főképpen akkor, ha azt is hozzávesszük, hogy nem mozgok teljesen otthonosan a csapatok és szabályok ismeretében, ugye.

A megjelenés

Minden elismerésem a grafikusoknak, a mellékelt képeken láthatjátok, milyen gyönyörűen néz ki a játék. Tényleg szinte a pályán érzi magát az ember, ott a többi játékos között. A közönség ezrével, hangjuk betölti az egész stadiont, mellettünk pedig úgy mozognak a játékosok, mintha valóságosak lennének. Van aki még egy picit bemelegít, van aki tetszeleg a rajongóknak és van aki néha csak egyszerűen lelvészkedik. De ez mind semmi azokhoz a bemutatókhoz, amit a pontszerzések után művelnek a figurák. Komolyan mondom Uhrin Benedek mozgáskoordinációjához hasonlítható az a sok idétlenkedés, amit csinálnak: ügetés, csápolás, hülye rugózások, de mind-mind lélegzetelállítóan élethűen megoldva.

A hangokról már annyiban szóltam, hogy a közönség szépen zajong, de a kommentátorok elég szűkszavúak, nyugodtan magyarázhatnának egy kicsit többet is. Talán nem akarták a játéktervezők tönkretenni a zenei élményt, mert nekem nincs semmi bajom a rappel, mint műfajjal, de amit ide csináltak, az már pár perc múlva egyszerűen idegesítő lesz.

Az irányítás jól eltalálva, kulcsa a sikeres játéknak. Én személyesen csak a billentyűzetet használtam, az egeret nem, mert akkor azonnal változott a perspektíva is és nehezen követhetővé vált a meccs. Itt pedig nincs idő akár egy fél másodpercet sem totojázni.

Végszó

Ha valaki meg akar ismerkedni, vagy már éppen profi módon űzi az amerikai futballt, akkor annak bátran ajánlom a Madden NFL 2001-et. Látványos a kivitelezés, és ahhoz képest nagyon alacsony a gépigénye. Rengeteg háttér információt ad a csapatokról, sőt magunk is összeállíthatunk csapatokat és azok akcióikat. Érezhető, hogy egy profi programozó csapat munkáját kapjuk kézhez. Amivel én nem tudtam kibékülni, az nem a játék, hanem maga a sport szabálya. Alig egy-két másodperces akciók, csak azért, hogy pár métert nyerjünk az ellenfél térfeléből, majd ugyanez visszafelé. Hát... Ezekért is adtam kevés pontot a végén. Nehezen irányítható, bonyolult játék, szavatosság szerint pedig itt Magyarországon nem egykönnyen állja meg a helyét, hiszen nincsen nagy rajongótábora. De akinek bejön, annak bátran ajánlom.

Balage

kütcsin/belbecs



summa summarum

Szépnek szép, de az irányítás és a szabályok...

végítélet

62%

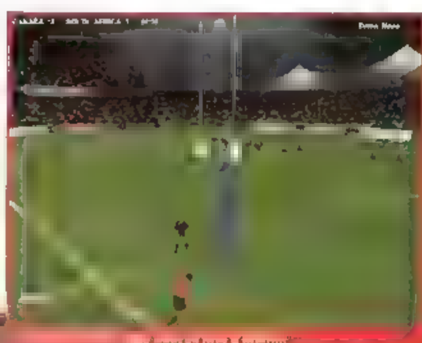
RUGBY 2001

★ Foci kézzel-lábbal

Személyi igazolvány
Fejlesztő: The Creative Assembly
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.easportsrugby.com
Minimum: P200 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 233 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Mielőtt megkaptam tesztelésre ezt a programot, én is csak annyit tudtam a rögbiről, mint az átlag magyar ember. Vagyis ebben a sportban nemcsak rúgják a labdát, de kézben is viszik, lasszigázják egymást, meg egy nagyon béna H betűre hasonlít a kapu. Az angolok és az amerikaiak játsszák, de minek is foglalkozni vele, hiszen nekünk itt van a jó öreg futball, ami úgyis sokkal jobb (bár a magyar nem biztos). Úgyhogy vettem a fáradságot és egy kis könyvtárazás során megismerkedtem a szabályokkal, a történeti háttérrel és be kell vallanom őszintén, egyáltalán nem hülyeség ez a sport. Miután megtanultam irányítani a Rugby 2001-et (pár perc a Training Mode-ban), játszottam pár olyan izgalmas meccset, hogy tövig rágtam még a lábujjaimról is a körmöt. Komolyan mondom, érdemes legalább kipróbálni, de hogy tudjatok miről is van szó, először kaptok egy kis feltágítást a rögbiről, mint a sportág történetéről, majd a legfrissebb számítógépes változatról.

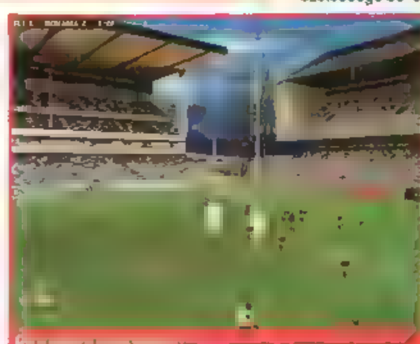
Az emberiség történelmében már évszázados hagyományai vannak a csoportos sportjátékoknak. A XIX. század elején Angliában (hol máshol) kezdett egyre népszerűbbé válni a lábbal rúgott labdajáték. Kis közösségekben, például két falu között félúton zajlott, és a labdát valamelyik település bejáratáig kellett eljuttatni. Nem csak a vidékiek között volt népszerű a kezdetleges foci, de a kollégiumokban, egyetemeken is. A legtöbb helyen saját szabályok szerint játszottak, ugyanis nem volt pontosan meghatározva mit lehet és mit nem, és ha lehet is valamit akkor azt például hogyan. Az egyetlen közös nevező csak annyi volt szerte a ködös Albionban, hogy a labdát két oszlop közé kell bejuttatni. Úgy tartja a fáma, hogy 1823-ban a Warwick grófságban fekvő Rugby városában pont egy nem túl izgalmas focimeccs zajlott (vagyis baromira unták meg a csapattagok is), amikor is az egyik játékos megunta a bénázást, odarohant a labdához, jól megfogta és elkezdett eszeveszett tempóban rohanni az ellenfél kapuja felé. A meghökkent játékosok az első pillanatban nem is tudták, mi történik, majd látván azt, hogy a labdával kézben egy őrült zúdul a kapujuk felé, az ellenséges csapat egy emberként (egyáltalán nem angol úriemberekre jellemző módon) rávetette magát szegény újítóra. Tehát a vergődő emberhegy és a kézbe kapott labda adta az ötletet a szabályok módosításához, ezzel a jelenettel tulajdonképpen megszületett a rögbi. Tényleg a két legjellemzőbb tulajdonsága azok, hogy a labdát kézzel és lábbal is lehet kezelni, illetve a támadó embert le lehet teperni, hogy megállítsák a rohamát. Előbb-utóbb egyre több helyen kezdték használni az új szabályokat, de voltak, akik nem fogadták el az újításokat. Így a XIX. század második felére a játék kettévált a futballra és a rögbire. Most pedig a félreértések tisztázása végett leírom néhány pontban a főbb szabályokat.





Az amatőr mérkőzéseken 15, a profiban 13 tagból állnak a csapatok. A labdát a játékosok, mint említettem rúghatják, kézben vihetik, vagy dobhatják, viszont nem dobhatják vagy üthetik az ellenfél alapvonala felé, ezért jellemzik a rögbit az oldalpasszok, a látványos szerelések és a "buli" (scrumble), amikor is - általában a szabálytalanság helyén - a két fél csatárai összekapaszkodva egymásnak feszülnek, majd megpróbálják megszerezni a közéjük dobott labdát. A játék célja könnyen kitalálható: a pontszerzés, de azt nem csak a góllal lehet elérni. Sőt itt a gól nem is pontosan az, amire első pillanatban gondolunk. A rögbiben a gól azt jelenti, amikor a játékos az ellenfél alapvonalán túl teszi le a labdát. Vagyis nem lehet odadobni, hanem el kell oda szaladni (vetődni, menekülni fénysebességgel, nehogy letiporjon a megvadult és üldöző bivalycsorda, ami csak közvetlen közelről tűnik az ellenséges csapatnak) és levágni a gyepre a lasztit. Droprúgásnak nevezik azt, amikor a H alakú kapu felső szárai közé jövik a labdát, akár futás közben is, ez is a találatban három pontot ér.

A játéktér hossza 95-100 méter, szélessége 65-69 méter között változhat. Puha, de legalábbis füves talajon kell játszani, mert nagyon sok az esés, vetődés. A kapu négy méter magas, a két szár között 5,65 m a távolság, a keresztléc pedig három méter magasan van. A labda tojás alakú és 400 gramm körül mozog a súlya, bőrből vagy műanyagból készülhet. A játékosok ruházata nagyjából megegyezik a focistákéval, csak a póló anyaga erősebb. Két 40 perces félidő van, egy 5 perces pihenővel.



A hivatásos rögbi története 1895-ben kezdődött, 22 csapat kivált az akkor már létező Rögbi únióból és megalakították a Rögbiligát (Rugby Football League). Ez elsősorban a profi csapatokat tömöríti, az unió ma is az amatőröket. Professzionális mérkőzéseket ma főként Észak-Angliában, Ausztráliában, Új-Zélandon (vagyis a volt Brit gyarmatbirodalomban is jellemző), és Franciaországban játszanak. Mind a profiknak

mind az amatőröknek van világbajnokságuk, az olimpiai játékokon a rögbi csak 1908-ban és 1924-ben szerepelt.

A beállítások

A Rugby 2001 csekély egy CD terjedelmű, de majdnem teljesen felpakolja magát a vinyóra, ami körülbelül 550 MB-ot jelent, lepcses szájú kommentátorok jópofiznak a telepítés során, majd végignézhetjük a lendületes, klipszerű intrót.

Maga a főmenü nincs túlkomplikálva. Az alsó sorban található opciókban be lehet konfigurálni kedvünk szerint a progit, bár érdekes módon a felbontást nem, csak a grafika minőségét lehet itt állítani négy lépcsőfokban. Túl nagy eltérést nem tapasztaltam az értékek között, úgyhogy inkább nyomjunk egy F12 funkcióbillentyűt. Ez egy igénytelen szabvány windows ablak, amiben már lehet felbontást és színmélységet is állítani, bár nem tudom, hogy ezt miért kellett így elrejteni. Ha valakinek egy picikét izmosabb a gépe, nyugodtan belehúzhat akár 1024x768x32 értékeknél, nálam jól lehetett játszani.

Be lehet állítani a kommentátor hangerejét, ez effekteket, amik szépen szólnak és kellemesek a fülnek, de a zene nem az erőssége a játéknak, hiszen a meccsek alatt nincs zene. Ami egy kicsit furcsa, ezért is adok majd a zenebonánál alacsony pontszámot, de a többi hangra tényleg nincs panasz.

A Games Settings menüben beállíthatunk mindenféle hasznos lehetőséget, például legyen a fáradás vagy sérülés a meccsek alatt, vagy éppen az időjárási viszonyokat. A szakadó eső szép és jó a hangja, de nem vettem észre, hogy befolyásolná a játékot, vagyis például nem csúszósabb a pálya. A játék irányítása nem túl nehéz, hiszen viszonylag kevés gombot kell ténylegesen használni, a oktatórészben szépen elmagyaráznak mindent és a későbbiekben nem okozhat gondot ez. Bár számomra egy kicsit zavaró volt a kameramozgás, mert a kamera mindig a labdát birtokló csapat mögött van, vagyis ha egymás után többször kerül a laszti más és más kezekbe, a látvány kezdett egy búgócsigához hasonlítani.

Japán rögbi-világbajnokot akarok!

No, az előbb megnéztük, hogy a főmenüben alul a kerek kapcsolók micsodák, most nézzük az oválisakat alulról felfelé. Első (vagyis az utolsó) a Load Replay, itt fel lehet venni legszebb góljainkat vagy droprugásainkat és lehet arcoskodni a haverok előtt rögbitudásunkkal hehe... A Load Game-et nem mondom meg micsoda, még ha kínoznak sem. A Trainingről már meséltem, hogy jól el van találva.



Ezek után következnek a választható tornák. Első (vagyis a hatodik) a Calcutta Cup, amiben az angliai és a skóciai rögbisek tisztázzák rendezett keretek között nézeteltéréseiket. A Bledi Sloe Cup Ausztrália és Új-Zéland között zajlik, a Tri Nations az előbbi két ország plusz a Dél-Afrikai Köztársaság bajnoksága. A VI Nations a második legrangosabb profi rögbibajnokság. Hat európai ország küzdhet a győzelemért, melyek a következők: Anglia, Írország, Skócia, Wales, Franciaország, Olaszország. Ezt tanuljátok meg jól, mert lehet, hogy éppen ez lesz a legközelebbi 15 000 000 forintos kérdés. A Friendly ugye magától értetődik, egy barátságos mérkőzés két általunk választott csapat között a 24 választható



pálya valamelyikén. Lehetséges úgy alakítani a mérkőzést, hogy mindkét oldalt a számítógép irányítsa, így aztán szépen hátra lehet dőlni és mozizni.

Első helyen mégis a világbajnokság áll, itt lehet megmutatni mit is tudunk igazából. Elsőként ki kell választanunk, melyik nemzet színeit szeretnénk képviselni. Jómagam átforgolódott álmatlan éjszakák után Namíbia helyett Japán mellett tettem le a voksomat. Ezek után következik a sorsolás, öt egyenként négyes csoportba. Lehet alla... össze rakni a táblázatot, lehet akár teljesen véletlenszerűen keverni és a hivatalos RWC szerinti elrendezést választani. Elsőként lemennek azok a meccsek, amikbe még nincs beleszólásunk, de mindenféle szép statisztikákat közöl a gép a történtekről. Viszont amikor mi jövünk, precízen koreografálhatjuk a csapatot, a banda összeállításától elkezdve (több száz játékos részletes statisztikája megtalálható a játékban), a főbb stratégiai jellemzők mindent. Ezt követően a rendkívül sportszerű érmefeldobás következik egy teljes képernyőn, az igazat megvallva egy kicsit igénytelenül megcsinálva és elnyújtva. Nyomogatni kell, hogy igen ez jó, ez oké ... A harmadik-negyedik alkalom után, miután végignéztem az idétlenül pörgő érmét, már tele volt a tö... izé untam a látványt. Még az a szerencse, hogy itt véget vetnek a felhasználó idegei tesztelésének, mert végre kezdődik maga a mérkőzés, amire viszont tényleg nem lehet panasz.

Mint fent már említettem, nagy felbontásban nálam meg se rezdült, a futási sebességgel nincs gond, ami persze el is várható, hiszen azért annyira nem változatos a játék, például minden pályának nagyjából ugyan olyannak kell lennie.

A figurák nagyon szépek, teljesen emberszerűek és a mozgásukra is csak ötöst adhatok. Mindenki össze-vissza rohangál (ez persze a rosszabb eset), vetődik, tekszik, fáradtan liheg, beme egit vagy épen akkorát taknyo..., mint egy béka.

Végezetül

Nagyon jó, tudom, hogy hazánkban sohasem lesz nemzeti sport a rögbi, egyáltalán nem támogatott, így az emberek keveset tudnak erről a sportról, sőt sokan összekeverik az amerika futballal (abban vannak felöltözve merevített védőfelszerelésbe), és szabályaiban is sokkal távolabb áll a hagyományos futballtól. Mégis azt ajánlom, vessetek egy pillantást erre a játékra, mert én nagyon kellemesen csalódtam benne. S került nem több, mint tizenöt perc alatt rájönnöm az irányítás fortélyaira és akkor hihetetlenül izgalmassá vált a játék. Nehéz a game, küszködni kell vele, és nem leszek világbajnok az is biztos, de amikor megnyertem az első meccsemet (földbe döngöltem az olaszokat nagyon durván) bejött a sikerélmény és szerintem már ezért megéri játszani vele.

Végül, de nem utolsó sorban a háttéranyagok felkutatása közben találtam rá az Elefántok Rögbi Egyesület honlapjára (www.extra.hu/elefantok), akik 1998-ban magyar bajnokok voltak és olyan csapatokkal küzdöttek, mint a Battai Bátor Bulldogok vagy az Első Szegedi Mogorva Gorillák. Ajánlom nekik és mindenki másnak is a Rugby 2001-et.

Balage



külcsín/belbecs

LÁTVÁNY/HANG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

summa summarum

Nem tömegsport, az biztos, focizás közben birkózni is lehet

végítélet 77%

HEAVY METAL: F.A.K.K.²

★ Vigyázz, Lara, jövök...!!!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Ritual Entertainment
Kiadó: GOD Games
Web: www.ritual.com/FAKK2
Minimum: P233, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 218 MB RAM
3D kártya*: D3D, Open GL
Multiplayer: —

Az 1970-es években az Egyesült Államokban egy Simon Bisley nevű fiatal csóka elhatározta, hogy megalkot egy olyan képregényhőst, és persze a hozzátartozó világot, amilyen azelőtt még nem volt. Így született meg a Heavy Metal, amely egy kitalált, jövőbeli világban játszódik, rengeteg elfajzott, torz szörnnyel, Boris Vallejot idéző csupaizom férfiakkal, és telt idomú, férfiszemet gyönyörködtető nőkkel, akik a karddal és a tűzfegyverekkel egyaránt jól bánnak. A képregény főhőse Julie — egy afféle utópisztikus nő, Conan: egy hős, aki nincs felruházva szuperképességekkel, de harcos és nő egyben, s mint ilyen, egyaránt jól bánik a fegyverekkel, és férfiszíveket megdobogtató testével. A Heavy Metalból film is született Julie szerepében a B-kategóriás filmek királynőjével, Julie Strain-nel. A képregény hangulata, és képi világa olyan neves művészeket ihletett meg, mint Boris Vallejo, Luis Royo, Walter Girotto, Hajime Sorayama, Juan Aim ez.

Aztán mostanában készül egy rajzfilm, valami hasonló képvilágga és számítógépes trükkökkel megtámogatott technológiával, mint a Titan A.E., szóval ahogy az a Nyugaton lenn szokott, a kis ember ötlete iparággá nőtte ki magát.

A képregényeknek (Comic Book — csakhogy még véletlenül se azonosítsuk Bobóval és Gólittal) a tengeren túlon amúgy is olyan kultusza van, amihez hasonlóval itt, kis hazánkban mi magyarok még csak nem is találkoztunk. Hiszen az sem véletlen, hogy odaát dollármilliókat ölnek egy-egy olyan film elkészítésébe, aminek forgatókönyvét valamelyik népszerű képregény adaptálásával szülte meg



a hollywood-i alkotók valamelyike, hiszen a képregényőrült fan-ekre alapozva biztos a kinti kasszasiker (nem árt tudni, hogy egy-egy képregény valamely régebbi, vagy speciális kiadása némely esetben horribilis összegekért cserélhet árat — szóval ezeket a fan-ekel azt hiszem nem túlzás megszállottaknak titulálni). Persze ezek a filmek idehaza nem mindig aratnak nagy sikert, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy ez az egész képregénydolog itt Magyarországon egész más irányba halad, mint nyugaton — Bobóból és Góliátból meg hát ugye nem nagyon akarnak filmet csinálni. Hogy csak egy példát mondjak, voltam olyan szerencsés, hogy már sikerült megnéznem az itthon még nem bemutatott X-men mozit, és ha (szerencsére) nem mozognék otthonosan ennek a képregénynek a világában, valószínűleg nem sok mindent értettem volna meg igazán a filmből — amit komolyan sajnálnék (hiszen egyébiránt nagyon jó film), ahogy sajnálom is azokat, akik e (szerintem egyébként a legjobb és legeredetibb) képregény ismeretének hiányában sajnos valószínűleg le fognak csúszni az Élményről — mindegy, de én biztosan előbányászom a szüleim pincéjéből az X-men gyűjteményemet, hogy a magyar bemutató előtt kellőképpen felfrissítsem az ismereteimet :-))

Ja, csak úgy mellékesen megemlítem — itt is utalva a magyar képregény helyzetére —, hogy jó pár nyugaton méltán népszerű képregény (X-men, Spiderman, Superman, Batman) idehaza is megjelent, de aztán többnyire szép lassan eltűntek a süllyesztőben.

Szóval azért a képregény-szuperhősöknek idehaza is volt némi sikerük a mozikban, ha nem is mindegyiknek. Hogy csak a legismertebbeket említsem, ott van Batman (ahol azért azt hiszem, az emberek inkább a remek színészgárda miatt ültek be a moziba, mint sem Batman személye miatt), Superman (akinek kalandjai az én ízlésem számára a mozváltozatokban rendkívül bugyutára sikerültek — de a Dean Cain, Teri Hatcher féle TV sorozat már sokkalta jobb volt!) Dredd bíró (igen, igen: Judge Dredd — az egyik legbrutálisabb, legvéresebb képregény, de a rajzok és ami iszonyatosan királyok), vagy a Spawn, ami szintén futott képregényként Magyarországon egy rövid ideig (a képregény istencsászár volt, a film már inkább felejthető), de ott van az inkább csak "videotékás" babérokat arató Barb Wire, a Tank Girl, a Shadow, és még sorolhatnám, hiszen mint már mondtam, egy-egy ilyen film a tengerentúlon, ha a kritikusok elismerését nem is, de a telt-házas jegybevételeket mindenképp garantálja — hála a képregények mögött álló rajongói tábornak.

Aztán, ha a képregény, vagy a film (vagy mind a kettő) sikeres, egyszer eljön az idő, amikor valakinek eszébe jut számítógépes játékot csinálni belőle.

A Story

"Egy billió évei ezelőtt volt egy tervünk... Istenekké akartunk válni. Kitártuk karjainkat a szegények, a nyomorékok, és az őrültek felé, hogy átadják nekünk a szeren-



cséttlenségüket. Milliószor megismételtük a belekartást ezer és ezer különböző világban. 299 évvel ezelőtt találtunk egy kertet, ahol elkezdhettük elvetni a magokat. Egy örök menedéket, ahol a diktatúra elnyomás az úr, és a túlélés az egyetlen lehetőség. Egy prófécia kezdett beteljesedni..."

Évek teltek el azóta, hogy Julie (a F.A.K.K. 2) a Szentföld véres csatamezőin legyőzte Lord Tylert, aki majdnem istené vált. Már régóta maga mögött hagyta azoknak a napoknak a fájó emlékeit, és tekintetét a fontosabb dolgok felé fordította. A F.A.K.K. 2 a hosszú úton a Szentföldről az Iker Napok galaxi-

sába összegyűjtötte az univerzum hontalanjait, és elvitte őket magával az otthonába, Eden-be. Az ő segítségükkel sikerült újjáépíteni a romos várost a misztikus bolygó gejzírek vidékén. Ezen a szent helyen a bolygó életet adó vize csordogál minden kiszögelésből. Eden maga a forrása a víznek, amely jó egészséget, és örök életet ad az itt élőknek.

Messze, a galaxis legmélyebb ködlo[...]ban egy hatalmas életforma zúgva halad véget nem érő utazásán, világokat zabálva. A napméretű Isten-hajó eltéríthetetlenül halad 2000 éve ugyanaz a célja: Na'Ch Thra' Thull, a "puha gépek (érisd az emberek) helye", vagy ahogy mostanában hívják: Eden. A hajót GITH irányítja — egy ős lény, egy leendő isten, akit népe apjaként és megmentőjeként szolgál. Amit Gith akar, elvesz. Ez is egyike azoknak a mantráknak, amiket a munkások elfojtott hangon suttognak Gith gyáraiban. Minden bekebelezett világot összeolvasztsaját kiűrkészhetetlen ku[...]urájával, a Belphagoria-val. Leigázva az embereket le hasz[...]nálja őket, mint értékes energiaforrást: a leigázott lelkek hajtják hajóját. Ez az egyetlen erőforrás, amely olyan erős, hogy képes meghajtani a hajót szörnyű útján. Az utazás a végéhez közeledik, és úgy tűnik, már semmi sem tarthatja vissza attól, hogy valóra váltsa a próféciát, és végül eggyé váljon az Univerzummal.

A belphagoriánok áldozatának jutalma az örök élet lesz, legalábbis Gith ezt ígérte. De nem minden belphegorián hisz ebben az ígéretben. Nagy ellenlétek dúlnak Gith üzemeiben. Ezek a szélhúzó, szervezkedő munkások a Zealotok, akik bekalkulálták egy új tényezőt is Gith háborújába — az ősi Zealot próféciák beszélnek egy "puha gépről", aki isteneket gyilkol — ő a "kivá asztott". Az utolsó harcos, aki szembeszállhat Gith-szel, mielőtt az átveszi az Univerzum irányítását. Az isten-hajóról egy vészjelzés száguld át az űrön Eden felé reménye, hogy az istengyilkos meghallja, majd a szörnyű üzemetet Gith köze edik.



[L]ara Croft [...]az

Amikor először megláttam a játékot, rögtön felsóhajtottam: ...ke, ez itt egy új Tomb Raider-klón, hát már semmi újat nem tudnak kitalálni? Ráadásul egy kis barátom már előre megerősített abban, hogy ne számítsak semmi többre.

Aztán ahogy egyre jobban elmerültem a játék bugyraiban, mind inkább magával ragadott a hangulata, és egyre kevésbbet gondoltam mindenki Lara-jára. Már csak azért is, mert Julie (legalábbis az én zlesemnek) klasszisokkal jobb nő, mint Croft kisasszony. Igaz, az ő mellei is megfigyelhetné bármelyik szilikon beültetéses hollywood-i cicababa, de mégis sokkalta nőiesebb — én például sosem szerettem Lara Hard Core Teen-pornót idéző kis copfos hajviseletét, de ha valakinek még ez sem lenne elég, az jobb ha tudja Julie-nak van a legjobb s*gge a számítógépes játékok világának történetében :-))

És ami tényleg újítás az az, hogy Julie rendszeresen átöltözik — míg szegény Lara-ra már teljesen rárohadt a kakhi sz[...]nű ar[...]ela.

Rögtön kezdéskor megtudjuk, hogy a legfontosabb ember Julie számára a testvére, aki éppen terhes (szerintem igen komoly születés-szabályozás lehet Eden-ben, hiszen ha mindenki halhatatlan, elég hamar túlnépesedhet a bolygó :- de erre sajnos nem térnek ki a játékban :-)) Ez a tény vezérel minket arra, hogy szembeszálljunk a rossz csúnya szörnyekkel.

Ahogy elkezdtem felderíteni a terepet, és próbáltam megérezni az irányítást, egyből szembetűnt a játék szépsége — a textúrák gyönyörűek, a fazonok az utcákon nagyon jól néznek ki, és Julie mozgása is baromi jól kidolgozott. Szóval tényleg szemet gyönyörködtető az egész. Ezzel szemben az átvezető videók elég gyengécskék lettek, a figurák nagyon elnagyoltak, és még meg-közelítőleg sem élethűek — szerencsére ezt ellensúlyozza a filmbe illő kameramozgás, és a nagyon jól eltalált szereplő hangok....és különben is, nem ez a legfontosabb, hanem maga a játék, nem?

Az pedig tényleg baromi jó, az ellenfelek változatosak, más és más támadási technikával, más és más hatásfokkal. A legjobban az tetszett, amelyikkel a föld alatti világokban találkozunk először: nagydarab bunkó, akik a kezén hordja a pofáját, ráadásul mindkét kezén egyet, a kis aranyos. A legjobban viszont a repülő bogarakat utáltam. Ezek általában nem okoznak túl sok kárt, de nagyon zavaróak, és sokan jönnek egyszerre. Persze ügyeimen kívül hagyni őket sem lehet, hiszen szorgos munkájukkal azért ők is le tudják redukálni az életerőnket.

Szóval, egyből a játék elején, még előtt még e kezdenénk izgulni, hogy [...] speci van abban, hogy egy által növei szaladgálunk fel alá, lehetőségünk van egy úgy nevezett Trainingre, amit akár tutorialként is felfoghatunk de nekem speciel nagyon tetszett, hogy bele van ágyazva a játékmenetbe. Itt mindent megtudhatunk arról, hogy hogyan kell használni a fegyvereket (ezekből is van egyébként egy rakás), és hogy hogyan mozogjunk a terepen.

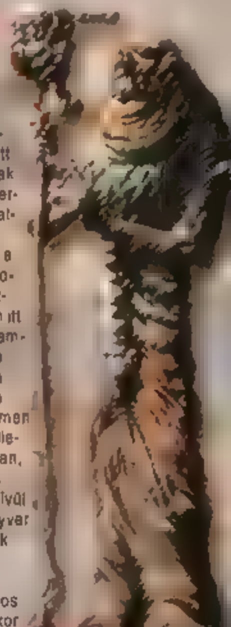
Julie rengeteg féle mozgást tud, és ezeket a játék során bizony muszáj is lesz használnunk, tehát nem árt minden mozgási funkciót jól e sajátítani — futhatunk, sétálhatunk, mászhatunk falra, kötélre, mászhatunk csöveken függeszkedve, ahol például a lábunkat is felemelhetjük, ha a helyzet úgy kívánja (lesz ilyen is), mászhatunk majomként lógva is, vagy csak simán függeszkedve is, de még a kis párkányokon is végig tudunk menni, a falhoz tapadva, és természetesen vannak olyan helyek is, ahova csak leguggolva tudunk bejutni. A készítők gondoskodtak róla, hogy minden mozgási funkciót használni kelljen a játékban, de szerencsére ezek is nagyon szépen vannak kidolgozva.





A fegyverek

No igen, a fegyverek... Valószínűleg igen élénk fantáziával lehetett megáldva az, ak[i] a HMF2 fegyverkészletét megalkotta. A sima lőfegyverektől a különféle kardokon át a nehéztüzérségig van itt minden, mi szem-szájnak ingere. Szerencsére a fejlesztők nem hagyták figyelmen kívül, hogy Julie-nak két keze van, így a kétkezes fegyvereken kívül az összes fegyvert meg[...]é vehetjük valamit a kezünkbe. Ez nagyon hasznos tud lenni, amikor



például betámad egyszerre minket egy nagy barom meg egy csapat őrlásbögö yszerűség, hiszen amíg egy UZI-va szórjuk a golyót a nagy dögbe addig egy karddal tudjuk osztani a többit, de ez persze ízlés szerint megváltoztatható — nekem mindenesetre nagyon bejött. Alapból van ugyebár egy szimpla kardunk és a parittyánk. Az ember persze azt gondolná, hogy a parittya, mint induló fegyver, a későbbiekben nem fog túl sok szerepet kapni — ez persze nem így van. Először is sosem fogy ki (ami ugye, hogy nagy előny), másodszor pedig vannak olyan részek, amiket nem is lehet megoldani nélküle. Ha például állunk egy magasan fekvő sziklát, egy nagy, pu záló élénkzöld kővel ahonnan folyamatosan áramlanak k fe é a bögölyhegyek, csak egyféleképpen intézhetjük el, hiszen a lőfegyverek nem hatnak rá, egy jól irányzott parittyalövéssel kib lenthetjük a he yéről, és így a földbe csapódva szétrobban. A kardnak szintén nagy előnye, hogy abból ugyebár nem fogy ki a lőszer, tehát az utolsó pillanatig sem hagy cserben minket. És eme lett a leggyengébb választás is igen jó hatásfokkal használható a testközelből támadó ellenségek ellen. Ha már egyébként itt tartunk, azt hiszem a legjobb az lesz, ha felsorolom, milyen fegyvereket szedhetünk össze kalandozásunk során — így legalább képet kaphattok erről a tényleg nagyon széles és jól használható választékról.

Kardok. Az egyik legjobban használható csoport. Az alap a szimpla kardunk, aztán jön a tüzes kard, ez nagyon jó pofa, egy lángoló kard, ami azon kívül, hogy jól sebez, szerencsés esetben egy csapással lángba borítja az ellenfelet, így arra már nem lesz gond. A következő az elektromos kard — ez egy árammal feltöltött penge, nagyon látványos. Ezután jön a motoros lánc-kard — ez nagyon menő tulajdonképpen egy motoros láncfűrész penge, csak sajnos hamar kifogy belőle az üzemanyag. A következő a bárd ez már egy igen komoly fegyver, ráadásul valamiért ez is különleges, ugyanis furcsa kis kék buborékok szóródnak belőle, de hogy ez mi, arról fogalmam sincs. Az utolsó a szupereméretű lézerkardszerűség, ez minden idők legnagyobb kardja, amit valaha csak játékban láttam — tény, egy nem semmi, az biztos. Ezzel tulajdonképpen mindenkit ki lehet nyírni, aki a képernyőn van. A kardoknál a bal, és jobb támadásgombok kombinációjával fegyverenként más és más kombók csalhatók elő. Ez nagyon látványos, ráadásul ha pl. a kardot kombináljuk pajzzsal, a kombó is megváltozik.

Pajzsok és parittyák: ez a következő kategória, az első ugyebár a szimpla parittyánk, őt követi a gázparittya. Ezzel olyan töltetet tudunk elhajítani, ami célbaéréskor szétdurran, és kis gázfelhőt ereszt ki magából, így mérgezve az ellent. A következő a robbantós parittya, ez egy robbanótöltetet hajít el — egész jól használható távolsági fegyver. Pajzsból kétfélét találhatunk, ezek csak méretben különböznek egymástól.

Könnyű lőfegyverek: ezek már egy kicsit komolyabb cuccok, az első, amit viszonylag hamar megkapunk, egy lézervető. Ez egy kicsit olyan, mint egy számszeríj, csak éppen zöld lézert lő ki magából. A következő az UZI, erről nincs is mit mondani.

Ezt követi a kétkezes UZI, aminek különlegessége, hogy azon felül, hogy ... mást. Persze ez más kétkezes kombinációval is így van, csak éppen másból nem foghatunk kettőt egyszerre. Az utolsó a szimpla pisztoly. Persze ezeket is tudjuk kombinálni, pisztoly — UZI, lézervető — pisztoly stb.

Külön csemege, hogyha pl. a kétkezes UZI-t használjuk, és jobb kézzel előhúzunk egy kardot, a bal kezünkben ugyanúgy benne marad az UZI, és nem kell újra elővenni. Sajnos a tárakat folyamatosan újra kell tölteni, de általában a jó ellenfelek (értsd halott ellenfelek) hagynak valami használható cuccot maguk után. A lézervető kivételével mindegyik lőfegyver automatikusan befogja a célt.

Robbantási cuccok: ebbe a csoportba kétféle fegyver tartozik, a detonátor, és az aknavető. A detonátort ... [illegible] ... adni a közelébő — az aknavető különlegessége pedig a ... célkereszt, amely segít megkönnyíteni a célzást.

Nehéztüzérség: ide már igazi fajsúlyos fegyverek kerültek. Az első mindkét kezünkben ezt a hatásos fegyvert használjuk, külön is célozhatunk vele, tehát amíg ballal lövünk valakit, addig jobb kézzel lőhetünk egy nagyon veszélyes darab: torz keveréke egy sörétespuskának, és a fent említett robbanós parittyának. Kétkezes fegyver, ami azt jelenti, hogy nem tudunk mást a kezünkbe fogni, amikor ezt használjuk.

A következő nagyon hasonló ehhez külsőre de ez egy golyószóró és egy lézerfegyver keresztezése. A lézerfegyver része nagyon jól használható, ha tömegével jön az ellen, mivel egy folyamatos lézerívet húz (amíg ki nem fogy), vágja őket, mint a vajat. Persze ez is kétkezes.

A következő a lángszóró, amiről nincs is mit mondani, talán csak annyit, hogy mint a legtöbb fegyver ez is jól el van dugva. Ezt követi egy elég gáz spéci fegyver, amit a játék során egy "lélekszívó"-tól tudunk megszerezni, akivel kétszer is meg kell küzdeni a játék során. Szintén kétkezes, és az ellenfél életerejét lehet elszívni vele, illetve kis csillogó övedékeket kilőni, amik célbaéréskor kisebb robbanásokat idéznek elő.

Az utolsó fegyver is elég érdekes, ez egy kürt, amibe belefújva ugyanolyan bögölyöket tudunk megidézni, amik amúgy általában minket szoktak támadni. Persze mondani sem kell, hogy a különböző tüzelési funkciók a bal, és jobb oldali tüzelés gombjához tartoznak, tehát pl. bal gomb golyószóró, jobb gomb lézervágó.

Van mégegy kategória, ahol ugyan nem fegyverek találhatók, de része inventorynknak. Ezek az italok, amik segítenek helyreállítani a meglogyatkozott életerőt: vizet (aminek csakúgy, mint az életerőnek, sosem



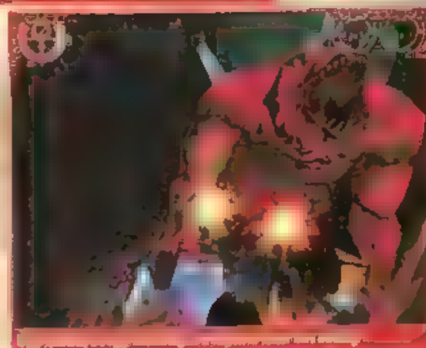


szabad elfogyni a — ez persze könnyebben orvosolható, elég ha beleállunk egy pocsolyába) ilyesmi.

Ezután a kis bemutató után valószínűleg sokan azt gondoljátok, hogy a HMF2 tulajdonképpen nem más, mint egy 3D-s hack 'n slash — de ez természetesen nem így van. Igaz, hogy van épp elég öldöklés, és a vér is fröcsög rendesen, de a hangsúly sokkal inkább az ügyességi részeken van. Kúszni-mászni kell, lehetetlennek tűnő helyekre felugrani, sokszor a szó szoros értelmében hajszálpontosan időzíteni egy ugrást, vagy mászást, és bár a játékmenet teljesen lineáris, a megoldás nem mindig egyértelmű. Kapcsolókat kell működésbe hozni, vagy a tereptárgyakat kombinálni, hiszen a pályákon a ládák is elmozdíthatók, de meg a kis — egyébként többnyire barátságos — kenguruféleségek is talvehetők, ha előtte lelőttük őket.
Nagyon jó tudni, hogy Julie nem árn csak úgy ajándékba kapja a cuccokat. Szinte minden komolyabb cucc el van rejtve (egy-két kivétellel, mint például a lélekszívó, vagy a sörétes-robbantós puska), ezért érdemes minden kis helyre felkapaszkodni, és jól körbenézni, mert könnyen előfordulhat, hogy lemaradunk a jobb cuccokról. Én becsülettel bevallom, hogy kb. az ötödik pályán környéken jártam, mire kitapasztaltam, hogy mennyi féle helyre fel lehet — és fel is kell — mászni, ahová a jó cuccokat rejtették, így fogtam magam, és nemes egyszerűséggel újrakezdtem a játékot.
Egyébként nagyon jónak tartom, hogy olyan ötletes megoldásokra kényszerülünk a játék során, mint pl. amikor két őrt álló bunkó fejére ejtünk egy halom építkezési csövet, vagy amikor bele kell állni egy büdös, gusztustalan pocsolyába, és így hiába kapnak be a húsevő növények, rossz ízünk miatt inkább továbbköpnek — kis rásegítéssel a megfelelő irányba.
Szóval a HMF2 szerintem sokkal inkább sorolható az ügyességi játék kategóriába, mint az akcióba, de persze ettől függetlenül rengeteg benne az akció, a harc, a vérengzés. Nekem nagyon bejött pl. amikor a a széjjel kaszabolt ellenfél deréktájban kettéválik, és szó szerint fröcsög belőle a vér:-)) Meg az is, amikor valami komolyabb fegyverrel leszedünk valakit a szoba közepén, és még a legtávolabbi sarokban is ott van a vére a falra fröccsenve.

Vele vagy nélküle?

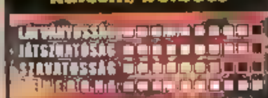
Mit is mondhatnék összegzésképpen a HMF2-ről? Szerintem egy nagyon jól eltalált, hangulatos játékot hoztak össze a fejlesztők, de azért hibák is akadnak bőven. Nem tudom, a határidő szorította-e annyira őket, de a grafikai kidolgozás bizony egyáltalán nem tökéletes. Julie testrészei ugyanis rendszeresen eltűnnek a falak közelében — ha leguggol egy fal előtt, eltűnik a feje, ha mászik a falhoz tapadva, a keze bújik el. Remélem hamarosan kiadnak egy patch-et hozzá, ami orvosolja ezeket a hibákat. A másik — szerintem elég kellemetlen — dolog az, hogy bár a játék egyszerűen és könnyen irányítható, de azért nem mindig úgy történnek a dolgok, ahogy mi szeretnénk. Például, amikor lenyomjuk az ugrás gombot,



Julie nem reagál azonnal, és ez a fáziskésés bizony elég könnyen okozhatja korai halálunkat.
Ezektől a hibáktól eltekintve a játék nekem nagyon bejött. Király, ahogy a játék és az átvezető videók egymásba folynak, ez kicsit olyan, mint amit a FF VIII-ban láthattunk. A grafika lenyűgöző, minden gyönyörűen kidolgozott, a textúrák és a mozgások egyaránt — ami nem is csoda, hiszen a Quake 3 engine-jét használták a játék készítésénél. Sajnos a gépigény is ennek megfelelően alakul: először is az OpenGL támogatás alapkövetelmény, enélkül nem is fut a játék (sajnos). 128 mega RAM-mal, egy Pentium II 466 chippel TNT2 kártyával 800x600 felbontásban jól futott a játék, de ha feljebb akartam venni a felbontást, vagy a textúrák személyességét egyből úgy szaggatott, mint az állat. Szóval ehhez a játékhoz már elég komoly gép kell, amivel sajnos a legtöbben még nem igazán rendelkeznek Magyarországon. Ha valakinek mégis van ilyen, az mindenképp szerezze be ezt a játékot, hiszen márcsak a látvány miatt is megéri (az első képet a legmaximálisabb grafikai beállítással prezentálom, csak hogy lássátok, hogy is fest)
A hanghatások és a zene nagyon jól el van találva — a szörnyek hangja nagyon jó, néhol rendesen ijesztő, a fegyverek pedig még kis asztali hangszóróval is majdnemhogy élethűek. A zenék tökéletesen illeszkednek a pályák hangulatához, Eden naiv és ártatlan világában pl. könnyed, légies dallamok, míg a föld alatti barlangokban fenyegetően sejtelmes muzsika hallható. Ha valami nagyobb ellenfél betámad minket, a zene átcsap kemény rockba, híven a játék címéhez, ami egyből kihozza az ártatlan lelkű játékosból az "ölni" akarók hangulatát.
Lehet, hogy nem ez lesz az év legeredetibb játéka, de nagyon jó a saját műfajában, és szerintem kemény megszorongatja a nagyobb neveket is — ez persze köszönhető annak is, hogy egy jól kitalált hangulatos, és kipróbáltan sikeres környezetben játszódik a történet. Mindenképp magas pontszámot akartam adni rá, ha nem lennének azok a fránya hibák. Ha az ember már tizenötödszörre sem tud átugrani egy baromi vékony pallóra — a fentebb említett ugrás probléma miatt — az észvesztően bosszantó tud lenni. Mindezek mellett, ha az ember ezt a hiányosságot megszokja, egy nagyon élvezhető, nagyon hangulatos, igazi befutó játékot kapunk, ami túl sokat nem ad a műfajhoz, de mindenképp van olyan jó, mint bármelyik neves elődje, ha nem jobb!
Kár, hogy nincs multi player, szívesen kipróbáltam volna a nehezen megszerzett kardforgató tudományom, biztos, hogy jó kis harcok kerekedtek volna ki belőle.
Ha rám hallgattok, próbáljátok ki, merüljetek el Eden világában, mélységeinek bugyraiban, és engedjétek, hogy magával sodorjon titeket.
És persze nézhetitek Julie-t is — guggoló testhelyzetben hátulról.

VargaB

külcsín/belbecs



summa summarum

Lara Croft vs. Julie
0 1

végítélet

89%

AGE OF EMPIRES II THE CONQUERORS

★ Eljött a hódítók ideje...

Szerkesztői adatlap

Fejlesztő: Ensemble Studios
Kiadó: Microsoft
Web: www.ensemblestudios.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

A Microsoft nevét kiejtve először a Windows operációs rendszer, majd a csodálatos irodai csomagok, illetve a népszerű Internet Explorer jut eszünkbe. A gondolatokat tovább engedve a Microsoft-per és Bill Gates, a világ leggazdagabb embere, a magas szőke modell alkatú lányok, akiket Bill oda van, valamint a múlt heti Windows fagyás és újratelepítés - egyszóval sok minden beugrik a név hallatán.

A játékosok körében azonban az e sők között ötlik fel az Age of Empires neve is. A Ensemble studios fejlesztésében és a Microsoft kiadásában megjelent program hatalmas sikert aratott világszerte, a stratégiai és taktikai játékok kedvelői szinte kivétel nélkül fejet hajtottak a mesetermű előtt és hosszú napokig áldoztak az Age oltárán. A hosszú napok most még hosszabbra nyúlhatnak, hisz az Age of Empires The Conquerors meglehetősen sok mindent rejt magában, s az új technológiák, népek, térképek, hadjáratok kiismerésére nem elegendő egy óra.

Aki még nem hallott volna az Age-ről

A Microsoft nagyon komolyan vette az Age of Empires fejlesztését. Mielőtt hozzá láttak volna a készítéséhez, óriási elemző munkába kezdtek, a kiválasztott célközönségből (16-30 éves korosztály) rengeteg hardcore gamert kérdeztek meg, hogy biztosra menjenek s tudják mi kell a piacnak. Az aprólékos előkészületek hasznosnak bizonyultak, hisz igazi világsiker született, az eladott példányszám milliós nagyságrendű. Aki nem talál kozott volna az Age of Empires-szel, az idézze fel valamely kvalós idejű stratégiai játékot (pl. Starcraft), s helyezze át valós világunk környezetébe.



...és jöttek... mentek. A ...

Pontosabban az elmúlt néhány ezer év környezetébe, mivel a játék négy korszakot ölel fel, az ókortól, a sötétnek nevezett középkoron át az "imperial", azaz a birodalmak koráig. A feladat a hasonszőrű programokból ismert: termelni, gyűjtögetni, összeállítani egy ütőképes hadsereget, és földbe döngölni az ellenfelet. Ez oly sokrétűen történhet, annyi féle hadiest és taktika van, hogy szinte sosem válik unalmassá a játék (Engem egyedül a Counter Strike-nak sikerült leszoktatnia az Age-ről, cserébe arra kattantam rá). A gépi ellenfelekkel szemben hamarabb válik felejthetővé a program, az Age igazi sava-borsát a hálózati játék adja, mindig ki lehet találni újabb és újabb stratégiákat, a hadviselésnek végtelen módja van.



Van, aki a lovasságát fejleszti, s ha nem találkozik szembe egy pikásokból álló regimenttel, vagy hasonló kaliberű lovassággal, óriási pusztítást végez.

Van, aki az olcsó egységeket ontja, melyeket hamar leldarálnak, de az utánpótlás folyamatos, s apránként felőrli az erős csapatokat. Vannak akik a játék elején csak termelnek, majd előállnak egy hatalmas sereggel, mások már a legelején hozzáfognak a hadviseléshez. Szóval lehetőség és izgalom mindig van a játékban, első sorban a hálózati részében.

A nagy á modozók és tervezgelők pedig bármilyen pályát készíthetnek a játékhoz, akár egy valós csatát is lemodellezhetnek, vagy egy teljes hadjáratot kidolgozhatnak a játékba épített pályatervezővel. A lehetőségeknek tényleg csak a fantázia szab határt.



... — a végét ...

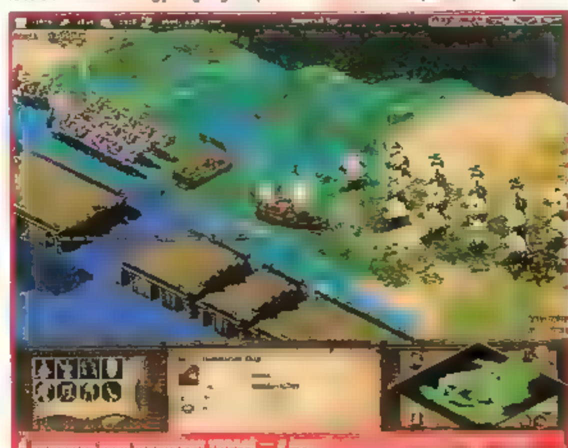
Új népek

Az alapjáték 13 népessége öt új néppel gazdagodott, illetve a régiekben is történt egy-két változás. Számomra talán az Attila vezette hunok a legkedvesebbek, az ő hadjárataikban Róma lerohanása a cél. A játék honlapján meglepően bő információk olvashatóak Attiláról, a hunok vezéréről (felér egy kisebb történeti összefoglalóval). A hunok egyik specialitása, hogy nincs szük-



ségük házakra (igaz 100 fával kevesebbe kezdenek, mint mások) — úgy gondolták a készítők, hogy a juríák úgy nőnek, mint a gomba. Speciális egységük a Tarkan, ami kb. Cavalier szintű könnyűlovas, és extra bónusza van épületek ellen. Egy jó kis Tarkan csapat Paladinokkal és pikásokkal megtámogatva kiváló eszköz a városok lerohanásához.
 Személy szerint azt vártam, hogy valamilyen íjász lovasság lesz a különleges egység, amely menekülés közben is tud visszafelé lőni. Hát nem ez történt, de jelentős "árkedvezményt" kapnak a hunok a lovas íjászokra, 30%-kal kevesebbe kerülnek, mint más népnek, továbbá kifejleszthető a partizán-taktika, ami plusz védettséget jelent a lovas íjászoknak.
 A játék szerint trebuchet kezelésben kimagaslóan jók voltak a hunok, 30%-kal pontosabban lőnek másoknál. Az egyedi technológia az ateizmus lett — az egyedi technológia egy új dolog, minden népnek van egy, rá jellemző tulajdonsága, melyet kifejlesztve egyedi előnyhöz jut. Az ateizmus főleg olyankor jön jól, amikor Wonder-építésbe fog az ellenfél, vagy begyűjti az összes relikviát: a hunoknak kétszer annyi idejük van az ellenlépést megtenni, mint másoknak (ha valaki le épít egy "csodát", vagy begyűjti az összes relikviát, akkor néhány száz éven belül megnyeri a játékot).
 Aki a hunok specialitását akarja használni — a lovas íjászokat —, annak a mongoloknál használt taktikát érdemes alkalmazni: folyamatosan menekülni, és amikor kellő a távolság, nyílzáporban bevárni az ellenséget.

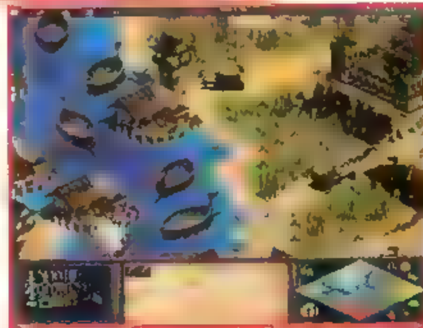
A maják és az aztékok sokban hasonlítanak, például egyikük sem épít istállót, s így kiesik az összes lovas egység. Helyette van az eagle warrior, aki tényleg sólyomszemmel van megáldva, mert jóval nagyobb a látótávolsága, mint a többi gyalogos seregnek.
 Az íjászathoz mindkét nép jól ért, puskaporos egysége azonban egyiknek sem lehet. Az aztékok speciális erőssége a jaguár harcos, aki erősebb az eagle warriornál, körülbelül a championok szintjén áll, azonban drágább azoknál.
 A gyalogos egységekre számolt pluszsebzés miatt érdemes a gyalogság ellen bevetni. Az aztékoknál tovább növelhető a gyalogság ereje



az egyedi technológia kifejlesztésével, mely +4 támadást jelent minden gyalogsági egységnek. A maják kastélyában speciális íjász fejleszthető, aki valamivel kisebbet sebez, mint a normál íjászok, de nagyobb az életereje és a páncélzata, s kicsit gyorsabban tüzel.
 Az eagle warriors ennél a népnél az egyedi technológia kapcsán érdekessé válik: az "El Dorado"-t kifejlesztve a sólyomkatonák +40 életerőt kapnak, így a legerősebb gyalogosegységgé válnak.

A koreaiak egyik erőssége a vízi összecsapás, speciális teknősbéka hajójuk nagyon erős, és hatalmas sebeket ejt.
 Közelről egy komolyabb flottát néhány teknősbéka hajó a víz alá küld. A cannon galleon-ok rémálma lehet a robbanóhajók mellett.
 A kastélyban egy érdekes, ló vontatta vagon fejleszthető ki, ahonnan íjászok szórják nyilaikat. Ez a legerősebb íjászegység alig kerül többe, mint a lovas íjászok, és sokkalta erősebb.
 A koreaiak további erőssége az építkezés, a tornyok felhúzása. A követ eleve 20%-kal gyorsabban bányásszák, s a toronyfejlesztések költségét pedig megússzák. Így remek őrtornyokkal teletűzdelt védelmi vonalat lehet felállítani a városközpont köré, alacsony költség mellett.
 Egyedi technológiaként az ostromfegyverek (kivéve a trebuchet) +2 lőtávolságot kapnak.

A spanyolok csapatainak erőssége a conquistador, aki egy lóra ültetett janicsárnak felel meg, de sokkal nagyobb életerővel, azonban a pontatlan célzás nála is megmaradt.
 A monkok között megjelent a misszionárius, aki a paphoz hasonlóan gyógyít, átkonvertál és gyorsabban mozog, de nem veheti fel a relikviákat.
 Tengeri pályán érdemes egy elite cannon galleon flottát összeállítani és rátámadni az ellenfélre, hisz a ballisztika kifejlesztésével pontosabban és gyorsabban lőnek ezek a hajók. Csak nehogy egy kedves robbanós hajóflotta várja a galleonokat.
 Egyedi technológiaként a parasztok harcra termettségét növelhetjük. Kifejlesztve, parasztjaink kiválóan helyt állnak a harcokban.
 Sok értelmét nem látom, egy paladinnak így sem jelentenek ellenfelet.



Rokonlelkek

Age of Empires

Meglepően az Age második részét előzte meg sok gyermekbetegséggel és gyengécske grafikával. Azóta igencsak kinőtte magát. (ld. 576 '92/10 — 95%)

Starcraft

Az elv hasonló: gyűjtögess, építs és háborúzz! A helyszín azonban a kies univerzum egyik szeglete. (ld. 576 '98/5 — 94%)

Új egységek és fejlesztések

A készítők nemcsak az új népek beillesztésével foglalkoztak, a régieket is bővítették néhány helyen, és a szabályokat is átírták. Természetesen nem minden nép esetén érhető el minden egység és fejlesztés, csak az adott népre jellemzőeket használhatjuk. Megjelent a célzó gyűrű, melyet kifejlesztve 100%-osan céloznak az íjászok. A pikásokat sokan lebecsülik, pedig az egyik legkiválóbb egység, ha erő/ár viszonyatban nézzük. Nagyon olcsó, hisz csak élelem és fa szükséges hozzá, és kiválóan alkalmazható a lovas egységek ellen, nem is beszélve a perzsák rettegett harci elefántjairól: 4-5 pikás elbánik egy paladinnal, csak arra kell ügyelni, hogy ne a puszta közepén álldogáljanak, hanem valamit védjenek, amit várhatóan támadás fog érni. Nem megyünk sokra a pikásokkal, ha elnyargal mellettük egy paladincsapat, egyenest a városközpontunkba. De miért is ragadtam le a pikásoknál? Azért, mert mostantól tovább fejleszthetjük a pikásokat halberder-ekké, akik erősebbek, és több életerejük van.
 Az istállóban is megjelent egy új osztály, ez a könnyűlovasságból tovább-fejleszthető huszárok, kiváló felderítőegység. Harcban a mezei knight-ok is jobbak nála, azonban olcsó, hisz csak élelem szükséges hozzá. Szintén az istállóban fejleszthető ki a bloodlines, mely plusz életerőt jelent a lovas egységeknek.
 A templomban számos új fejlesztés jelent meg, a theocracy-val sokkal erősebbé tehetünk egy monk csapatot. Eddig ugyanis, ha egy csapatta átkonvertáltunk valamit vagy valakit, a monkoknak pihenniük kel-

A kastélyokban kifejleszthető egyedi technológiák

Aztékok - Garland Wars: a gyalogsági egységek támadása nő +4-gyel
Britek - Yeomen: az íjászok hatótávolsága +1-el, a tornyoké +2-vel nő
Bizánc - Logistica: a cataphraktok taposással is sebesítenek
Kelták - Furor Celtica: az ostromgépek 50%-kal több életerővel rendelkeznek
Kína - Rocketry: az kínai Chu ko nu íjászok +2-t, a skorpiók +4-et sebeznek
Frankok - Bearded Axe: a baltahajigálósak +1 távolságba képesek eldobni fegyverüket
Gótok - Anarchy: A kastélyban gyártható Huskarl-okat a barakkban is gyártani lehet
- Perfusion: 50%-kal gyorsabban megy a gyalogság legyártása
Hunok - Atheism: Az ellenfeleinek wonder építése vagy relikvia összegyűjtése után kétszer annyi idő kell a nyeréshez, mint más népek esetében. Kém fél áron vásárolható
Japánok - Kataparuto: A trebuchetek gyorsabban lőnek és gyorsabban lehet össze- ill. szétszerelni
Koreaiak - Shinkichon: Az ostromfegyvereknek +2 lőtávolságuk van (kivéve a trebuchet)
Maják - El Dorado: 40 életponttal növeli a Sólyomharcosok életerejét
Mongolok - Drill: Az ostromfegyverek 50%-kal gyorsabban mozognak
Perzsák - Mahouts: A harci elefántok 30%-kal gyorsabban mozognak
Szaracénok - Zealotry: A tevéknek és mameiukoknak +30 életerőpontjuk van
Spanyolok - Supremacy: a parasztokból kiváló harcos válik
Teutonok - Crenellations: A kastélyoknak +3 a lőtávolságuk, a beszállásolt egységek tüzes nyilakat lőnek
Törökök - Artillery: az ágyús tornyok és ágyús hajók hatótávolsága 2-vel nő.
Vikingek - Berserkergang: A berszerkerek gyorsabban regenerálódnak

lett az újabb konvertálásig. Ezzel a fejlesztéssel a csapatból csak egy monknak kell pihennie, a többiek mormolhatják varázsigéiket a következő célpontra.

Rendkívül hatékony tud lenni egy tizfagú monk csapat egy kitisztított ellenséges városban: pillanatok alatt átkonvertálják a fél várost saját színükbe. Ugyancsak a templom fejlesztések közé tartozik a gyógynövénytan, amit kifejlesztve a kastélyba, vagy városközpontba beszállásolt egységek négyszer gyorsabban gyógyulnak.

Utolsó templomi újdonság a heresy, mely akkor válik érdekessé, ha minket konvertál át egy ellenséges pap: ekkor az adott egység inkább feldobja a talpát, minthogy átálljon az ellenséges oldalra.

Új fejlesztés a piactéren található még, ahol a karaván kifejlesztésével a kereskedő kocsik kétszeres sebességgel mozognak, így kétszer annyi pénzt lehet a kereskedésbő begyűjteni.

A kastélyokban két új dologgal találkozhatunk: egyik a petárdás ember, amellyel épületeket el lehet támadhatunk, körülbelül 8 petárdás ember elég egy kastély felrobbantásához.

Ez az egység csak épületek ellen használható, más egység ellen nincs támadása, amikor a célhoz ér ő maga is megsemmisül. Ha egy ellenfél semmisít meg, minimálisat sebez rajta, sajnos nem úgy viselkedik, mint a robbanós hajó a gyalogság ellen.



Új játékok, új térképek

A The Conquerors 4 új hadjárattal szolgál, ezek közül az egyik természetesen Attila, a hunok vezérének hadjárata Róma ellen, s ezen kívül Koreában, Dél-Amerikában és Spanyolország területén vívhatunk csatákat hadjárat keretében.

A beépített hadjáratokon túl — hisz végigjátszás után a hadjáratok elég unalmassá tudnak válni — megjelent három új játéktípus. A King of the Hill keretében egy megadott objektumot kell megvédeni az ellenféltől adott ideig. A Defend the Wonders esetében egy wondert, a civilizáció jelképét kell megvédeni az ellenféltől. Kicsit hasonlít az előző játéktípusra, de itt már az "imperial", azaz a nagy birodalmak korában kezdünk, rengeteg nyersanyagforrással és a fejlesztésekre sem kell erőforrást pazarolni. A wonder is adott, így csak a harcra kell összpontosítani. A wonderhez kapcsolódik a harmadik típus is, ebben a játékban az a cél, hogy mindenki előtt felépítsünk egy wonder-t. Semmi harc, kizárólag a wonder mihamarabbi felépítése a cél. A játékba bekerült néhány új terület is, a térképelemek közül legszembeötlőbb a havas táj, amikor a hóban megjátszanak a láb- és keréknyomok. Új térképelem még a hegy, aminek leginkább díszítő és térelválasztó szerepe van, se megmászni, se kibányászni nem lehet.





Számtalan apróság

Akik otthonosan mozogtak az Age of Empires-ben, azok számos kedves újdonsággal találkozhatnak. A farmok esetében például nem kell kézzel újra bevetni a farmot, hanem a malomban előre vásárolhatunk farmokat, s ha kimerül az egyik föld automatikusan újraveti azt. A legtöbben talán azt az új lehetőséget ismerik, hogy a faltörő kosokba immár lehet gyalogos egységeket pakolni, s a faltörő kos elbukása után, vagy ha kedvünk úgy tartja kivonhatjuk embereinket a kos gyomrából. Gondolom sok fejfájást okoztak mindenkinek a buta parasztok, pontosabban arra gondolok, hogy ha felépítettünk egy fakitermelőt, vagy bányát egy paraszttal, a munka végeztével csak tétlenül álldogált. Most végre automatikusan hozzá áll a bányászáshoz/favágáshoz. Az ostromgépeknél is hasonlóan bosszantó dolgot küszöböltek ki: végre nem szórják a követ oda, ahol saját egységeink is vannak. Hasznos apróság, hogy a backspace billentyűvel az előző térképhelyzetet kérhetjük be, így például gyorsan váltogathatunk a csatatér és városközpontunk között. A meglévő népek és egységek szabályrendszerén is jócskán újítottak, általánosan elmondható, hogy erősítettek rajtuk. Erősebb és gyorsabb lett a puskás, a janicsár, az ágyús ráadásul olcsóbb lett a kifejlesztési költséget is eltörölték. A teutonok rettegett taktikáját, az offenzív town centertelepítést azonban visszaszorították: a városközpontból immár nem fél tudnak +5 távolságra, hanem +5 távolságra lehet ellátni belőle. Az Age of Empires 2-ben sokan kihasználták ezt a lehetőséget, és felhúztak az ellenség közelében néhány városközpontot, telerakták paraszttal őket, akik extrém távolságra tudtak ellőni. Az ellenfélnek — amíg nem jutott el az "imperial" korba, és nem volt trebouchet-e — nem sok esélye volt az így taktikázó teutonok ellen. A városközpontok építése mindenki számára drágább lett, hisz 100 kő is szükséges már hozzá.

Akiknek az Age of Empires 2-vel több száz órát sikerült eltölteni, és kiismerték már az összes népet, azoknak igazi csemege lesz a kiegészítő. Az apró újítások javarészt olyan igényeket elégítenek ki, amelyek minden komoly Age játékos fejében megfordultak már. Az öt új nép pedig hordoz annyi érdekességet, hogy a különféle taktikákat és stratégiákat kidolgozó vén rókák ismét törhetik a fejüket, hogy melyik a legjobb módszer a spanyolok lerohanására vagy a hunok győztes csatába vitelére.

Gáspár

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

summa summarum

Méltó folytatása a méltó folytatásnak...:-)

végítélet

91%

VIRTUAL U

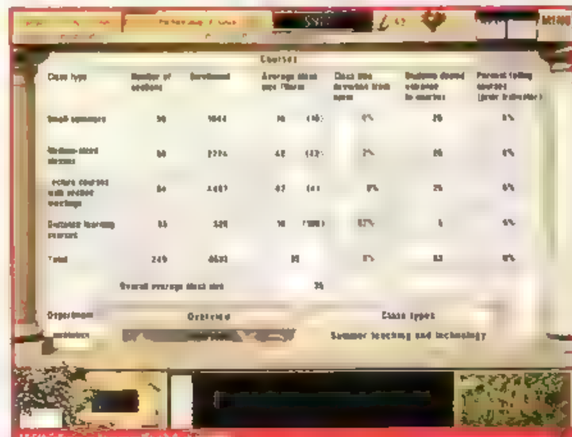
★ Legyél Te is dékán!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Alfred P Sloan Found
Kiadó: Enlight Software
Web: www.enlight.com
Minimum: P166 16 MB RAM
Ajánlott: P233 32 MB RAM
3D kártya. —
Multiplayer: —

Ha a főcímre néztek, biztosan el se tudjátok képzelni, hogy milyen játékot takarhat ez a név. Bevallom, egy jó darabig én sem tudtam, de aztán mintha lámpát gyújtottak volna a fejemben. Ezt a világosságot most igyekszem most nektek is átadni. A játék a szimulátor kategóriába tartozik (**egyetem szimulátor? — akkor ez egy új kategória!**) méghozzá azok közé amelyek eddig talán csak a képzeletben léteztek. Ebben a programban egy egyetemet kell irányítanunk, mindig egy meghatározott feladat szerint. A játékhoz a hangulatot már az intró is megteremti, melyben nagyszerű háttérzene kíséretében, madártávlatból, egy galamb szárnyalását követve tekinthetjük meg leendő egyetemünk közvetlen környezetét.

Ha kampányt kezdünk, akkor 10 küldetést kell sikeresen megoldanunk ahhoz, hogy bekerüljünk a dicsőség csarnokába (Hall of Fame). A feladatok nehézségi foka a játék végéhez közeledve emelkedik. Aki nem tud elég jól angolul, annak sajnos kevésbé lesz világos a missziók lényege, ezért most ebben is segítségetekre leszünk. Leírjuk mind a 10 pálya feladatát remélve, hogy ezzel is egy kicsit megkönnyítjük a dolgokat.

Az első próbatétel a *"Fizess jobban"* nevet kapta. Az átlag alatti fizetések miatt a hangulat és az oktatási kedv jelentős mértékben csökken, és a legjobb oktatók elhagyják az irányításunk alatt álló egyetemet. Feladatunk, hogy növeljük a fizetéseket arra a szintre, amit a többi felsőoktatási intézmény is kínál anélkül, hogy az egyetem-város többi tevékenységét ezzel károsan veszélyeztetnénk. Tevékenységünket az után ítélik meg, hogy milyen gyorsan leszünk képesek egy ötéves periódus alatt növelni a fizetéseket és ezzel párhuzamosan az oktatás színvonalát. (Talán mondanom sem kell, hogy hasonló eredményekkel egy hazai egyetemen is gyorsan népszerűvé válhatnánk.)


Háttérben a legnyugisabb ...

A második probléma neve a *"Szerezz új forrásokat"*. Egy mai vezetőnek elengedhetetlen tulajdonsága a menedzser típusú szemléletmód. Ebben a periódusban új pénzügyi források bevonásával növelhetjük az egyetem megítélésének fokát, de könnyen el is tékozolhatjuk a befolyó összegeket. Miután az intézmény felszerelésének javítására nagy adományokat kapunk, feladatunk az, hogy az adományozó által megadott osztályok között, saját belátásunk szerint osszuk szét a kapott javakat. Az alapján kapjuk majd az értékelést, hogy 10 év alatt mennyivel tudjuk növelni a felsőoktatási intézmény presztízsét.

A harmadik "epizód" a *"Taníts jobban"* nevet viseli, mely szerint egyre több iskolát ér az a bírálat, hogy nem fordítanak elég figyelmet a hallgatók szakmai képzésére. Szembesítenek egy lehangoló értékeléssel. A felmérés állítása szerint az erőforrások az oktatáshoz rendelkezésre állnak, de ennek ellenére kurzusok szűnnek meg, és a diákok erőteljesen hanyagolják az iskolát. Mindennek legfőbb oka a motiváció hiánya, és a gyenge tanterv. Feladatunk, a diákok szakmai ismereteinek ugrásszerű fejlesztése anélkül, hogy más dolgok ennek kárát szenvednék. Úgy bírálnak majd el, hogy 10 év alatt mennyire tudjuk megváltoztatni a kezdetben mostoha körülményeket.

"Fejleszd a kutatást", ez a negyedik epizód fedőneve. A legtöbb egyetem a kutatást kulcsfontosságú feladatnak tekinti. Ismét egy jelentéssel találjuk szemben magunkat, amely azt mondja ki, hogy az intézmény pénzügyi lehetőségei megfelelőek, de a túlzott oktatás terhelés miatt (az előző feladatban talán túlzásba vittünk valamit?) kevés idő jut a kutatásra és bizony a pénzügyi támogatásáról is megfeledkeztünk. Küldetésünk lényege a kutatási eredmények növelése. Értékelésünk az alapján fog megtörténni, hogy a kutatások eredménye milyen hatékonyságú.

A fejlesztők nem felejtették ki a sportot sem, erre utal az ötödik misszió, a *"Szerepelj jól sportversenyeken"* című. A felmérések szerint egy sikeres atlétikai program nagymértékben növelné az egyetem presztízsét. Az adatok szerint túl kemények a felvételi követelmények az iskolai sportcsapatba, ugyanakkor kevés pénz van elkülönítve a sportoló egyetemisták támogatására. Feladatunk nem más, mint fejleszteni a foci és a baseball csapatot anélkül, hogy más területektől vonnánk el nagyobb pénzösszegeket. A csapataink győzelmei és eredményei alapján fognak minket megítélni.

A hatodik akadályt a *"Fordíts kevesebb időt a gyámkodásra"* nevű


Ez ...

jelenti. Itt csökkentenünk kell az oktatás időtartamát, ugyanakkor növelnünk kell az egyetem pénzügyi alapjait, és több diák számára kell megnyitnunk az intézményünk kapuit. Ezeken túlmenően szabjunk alacsonyabb mércét a kiadásoknak, magyarul vezessünk be új takarékossági intézkedéseket anélkül, hogy ez a tanítás rovására menne. Intézkedéseink hatékonyságát egy 10 éves időszak alatt fogják mérni.

Egy ilyen fontosságú helyen ugyebár mindenre oda kell figyelni, még az átjelentkezésekre is. Ezért kapta a hetedik rész az *"Átjelentkezések kezelése"* címet. A probléma itt az,

hogy az átvándorlások következtében egyes osztályoknak feleslegES kapacitásaik vannak, mások viszont nem tudják kielégíteni az igényeket. Emiatt egyes osztályokban rengeteg a hallgató és nagy az oktatók igénybevétele, máshol viszont kurzusokat kell megszüntetni. Sikeres küldetésünk érdekében le kell számolni az egyenlőtlenséget, és erre 10 évet kapunk.

Nyolcadik küldetésünk a "*Vegyél fel több kisebbségi diákot*" névre hallgat. Ebben a fejezetben szembesítenek minket azzal a ténnyel, hogy túl kevés az etnikai hallgató. Mindent meg kell tennünk annak érdekében, hogy csökkentsük e tanulók távolmaradását anélkül persze, hogy ezzel másokat károsítanánk. 7 év alatt kell minél több kisebbségi hallgatót felvennünk, de számuk mégsem szaporodhat túlzott mértékben.

Utolsó előtti feladatunk hasonlít az előzőhöz, ezért kapta a "*Növeld a kisebbségi oktatók számát*" címet. Egy jelentés szerint nagyon kevés az egyetemeden a női és az etnikai tanár. Feladatunk ugyan az, mint az előző részben, csak itt az oktató számára kell koncentrálnunk. 10 évet kapunk erre a tevékenységre.

Utolsó és egyben legnehezebb epizód a "*Hozd egyensúlyba a költségvetést*" című. Kimutatások szerint nagymértékben csökkentek a bevételeink. Teendőnk minimalizálni a kiadásokat úgy, hogy ez minél kisebb mértékben befolyásolja az egyetem színvonalát és a jövőbeli fejlesztéseket. Tevékenységünket a gyorsaság alapján fogják megítélni egy 9 éves időtartam alatt.

A kampányon túl kezdhetünk még saját igényeink szerint kialakított (custom) játékot, vagy betölthetünk egy korábban lementett állást.

Ha elkezdünk egy játékot, egy térkép jelenik meg előttünk, sok-sok épülettel. Ezeknek mind-mind más funkciója van. Ha bármelyikre kattintunk, megjelenik előttünk egy grafikon vagy egy statisztika, az építménytől függően. Ezek az adatok kimutatják az objektum gyakorlati hasznát, azt hogy milyen módon befolyásolja az egyetem működését, illetve milyen feladattal bír a város életében. A rendőrség épületére kattintva, például megtudhatjuk, hogy az utcán milyen gyakorisággal fordultak elő bűncselekmények és a szerv ezek közül hány tettest tudott kézrekeríteni. Szemet szúrhat még a sportcsarnok, amely a legnagyobb létesítmény a városban, és kb. a felét el is foglalja ugyan, ennek ellenére nem sok jelentőséggel bír. Csupán akkor van némi szerepe, ha egy iskolai sportcsapatot szeretnénk finanszírozni, vagy ha az éppen aktuális küldetésünkben ennek fejlesztése a cél.

A kép bal felső sarkában egy menüsort láthatunk. Ezen ikonok segítségével szabályozhatjuk intézményünk működését. Az első a Campus pont, ennek segítségével bármelyik grafikonból a város képéhez térhetünk vissza. A következő a Faculty, amely fakultást jelent. Megmutatja, hogy az egyes fakultáció tanárai milyen képesítéssel bírnak, és milyen hosszú távra szerződtették őket. Láthatjuk továbbá, hogy milyen etnikumú és mennyi diák jár egyetemünkre. Ezen képernyőn belül növelhetjük vagy csökkenthetjük az oktatók fizetését, attól függően, hogy milyen eredményt produkáltak az előző évben.

A következő pont a Students, ahol is a tanulóinkról kapunk bővebb információt. Láthatjuk például a diákok képesítettségi fokát (normál, doktorált, stb.). A Courses menüpont mutatja az egyetemünkön működő szekciók-, a jelentkezők számát, egy átlagos osztály befogadóképességét, továbbá az osztály méretének eltérését az ideálistól, százalékban. Itt utánanézhetünk még az adott kurzusra éppen beférő tanulók létszámának és a bukások százalékban kifejezett arányának.

A Performance pont tájékoztat minket arról, hogy az intézményünkben melyik tantárgy milyen színvonalon került betöltésre a diákok kobakjába. Az utolsó előtti pontban, a Financeban, mindenféle infót lekérdezhetünk a pénzügyi dolgainkról. Részletes leírást kapunk a kiadásainkról és a bevételeinkről, kitérve a legapróbb részletekre is. Az utolsó pontban minden, az egyetem működésével kapcsolatos dolgot megtekinthetünk. Leírást kapunk többek közt az éves fejlődésünk vagy hanyatlásunk mértékéről és nem utolsó sorban ezek okáról. Még egy külön értesítést is kapunk minden hónap elején, amelyben a gép kiértékeli az előző hónapunk eredményességét, és instrukciókkal lát el arról, hogy hogyan vezessük tovább egyetemünket a lehető legnagyobb siker felé. Személy szerint nekem nagyon tetszett (fokozta a komfortérzetem) a grafikonok háttereiben látható néhány fénykép, amelyket eredeti amerikai egyetemek osztályairól, tanulóiról és tanárairól készítettek. Az épületek grafikája nagyjából olyan, mint amit már a Sim City 2000-ben megszokhattunk. Az utak kicsit üresek, az autókat lefelejtették róla, és még egy vacak gyalogos sem kolbászol az utcánkon. Ezenfelül nem figyeltek a készítők a napszakok váltakozására, gondolom ezért nem látni egyetlen utcalámpát sem.

A profibb játékosok már egyén, személyre szabott egyetemet is alapíthatnak maguknak, természetesen a kívánt nehézségi fokozatban. Itt tetszésük szerint válogathatnak az egyetemükön tanítandó kurzusok közül, beállíthatják a diákok elhivatottságát, a tanítás intenzitását, sőt még azt is, hogy az egyetem elvégzése után milyen könnyen tudjanak elhelyezkedni.


Itt nagyon ... a ...


Ilyen egy egyetemi város...


Az ilyen ... csodálni ...

Mindent összevetve, a grafikát és a hangulatot jól eltalálták a készítők, és a zene is nagyon jól illeszkedik a játékhoz. Amikor először elindítottam a programot, azt hittem a Mikulás csenget az ablakom alatt. Később kicsit változott a helyzet, olyan lett, mint az a világi zene, amit a 18. században játszottak. A zene a régi időket idézi, főként a hegedű, nagybőgő, brácsa, cselló dominálnak benne, nagyszerű hangulatot teremtve ezzel a játékhoz. A tervezők minden apró részletre figyeltek, semmi hibát nem találtam benne. Egyszer mindenkinek ajánlom, ha mást nem egy próbajátékra garantáltan lebilincselő. Kíváncsian várjuk mi lesz a következő számítógép.

Lala

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
...

summa summarum

Kezdetnek nem rossz – vajon lesz-e folytatás...?

végítélet

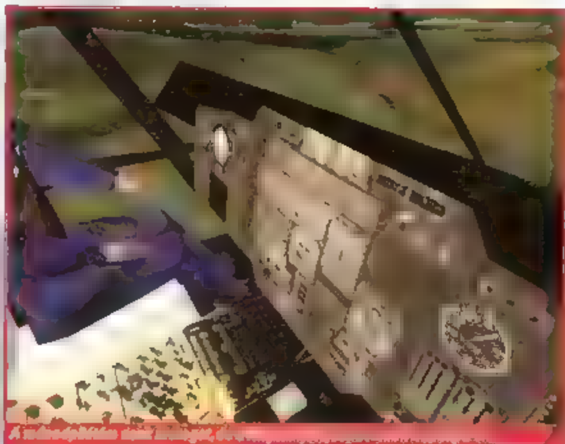
79%

SEARCH AND RESCUE 2

★ Aki keres, önmagára (is rá-) talál!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: InterAktive Vision
Kiadó: Virgin Interactive
Web: www.iavision.com/sar2
Minimum: P-II 166, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Utoljára néhány hónappal ezelőtt, a május-júniusi összevont számban teszteltem egyszerre három helikopter szimulátor programot. Mindhárom program harci forgószárnyasokat modellezett, és a gépek különleges vezetési elvárásain túl, a pusztítás hatásosságában volt eredményességem mérhető. "Hass, alkoss, gyarapíts!" — szellemben történt neveltetésem mindig is berzenkedett a rombolásban kiélhető sikerélményekkel szemben, éppen ezért kedves számomra, amikor a repülés azon ágát népszerűsíthetem, ahol nem elveszünk, hanem megmentünk életeket! A SAR-2 szimulátorban egy Dolphin HH65 típusú mentőhelikopter fedélzetén, az amerikai parti őrség kötelékébe tartozó pilótát megszemélyesítve éled át, a "szürke" hétköznapok izgalmait. Mert ugye már a rómaiak is tudták, hogy "navigare necesse est" (hajózni kell), és aki hajóznak, a balesetek és katasztrófák szelleme is kísértve ott lebeg. Sajnos rosszul lettek a világ dolgai kitalálva, mert a katasztrófák zöme nem a szélcsendes napsütésben szedik áldozataikat (amikor még élveznéd is a sétarepüléseket), hanem a bálrakat dacra kényszerítve gyilkos szándékú széllökésekkel, emeletnyi hullámokkal megbirkózva kell segítséget nyújtanod az arra rászorulóknak. Cserébe fizetségül az égtől megkapod az egyre inkább javuló képességeidet, és a felettesek elismerését kifejező emelkedő rendfokozatokat. A hétköznapok kevésbé ismert hősei ők, vagy csupán a pénzért életüket kockáztató akrobaták? Erre a kérdésre is választ kapsz, miközben kókadozó üzemanyagjelződ üvölti feléd ha nem sietsz, rövidesen belőled is mentésre váró áldozat lesz — de (természetesen jóval kisebb kockázatot vállalva mint ha a valóságban lennéd — hiszen Te csak a pontszámaidat veszítheted) mégsem feladva, buldog módjára keresed, kutatod a szerencsétlenül járt bajbajutottakat. A programban egyre nehezebb, és kockázatosabb mentőakciók követik egymást. A SAR-2 készítői a maximális realitásra törekedtek úgy a helikopter vezetése, mint a környezeti tényezők terén. (VargaB előbb kaján élvezettel kuncogott az orra alatt, majd gyilkos pengeként használva nyelvét javasolta: "adjuk oda olyannak, aki ért is hozzá!" amikor látta egy teljes napi kínlódásom a felszállás "egyszerű" műveleténél). A cselekmény is lineárisan épül fel. A programban nem találkozol bevetési tervekkel, vagy értelmetlen erőszakkal, az egyetlen és legfőbb cél: az emberi élet megmentése. Játszhatsz campaign-t, meghatározatlan számú, és mindig más küldetésekkel. A küldetések mindegyike része a karriered történetének, együtt alkotja az aktád, amit a Pilot's Log-ban nézhetsz meg den apró, zavaró körülményt, elméiyedhess a játékban. Sok órát kell majd arra szánnod, hogy elsajátítsd azokat a képességeket, amik a repüléshez kellenek, ám ez már egy-időjárás, motor meghibásodások, és még sorolhatnám mi minden egyéb, de vétek lenne most lelőnöm minden poént! A "dolgok" összefüggései taktikai színezetet visznek a játékba, és



segítenek, hogy még jobban belemélyedj, egy <US CG Pilot> mindennapjaiba. Túl azon, hogy mint pilóta az akciót felügyeled, a beemelési műveletek irányításában is komoly szerepet kapsz. Ezt segítik a speciális kameraállások, melyek úgy helyezkednek el, hogy pl. a tolóajtón ki- és lefelé látva figyelemmel kísérhesd az eseményeket. Amikor éppen a nyitott ajtóban tépeted szélre bélelt pilótadzsekid, a robotpilóta veszi át helyetted a kormányszerveket. Semmi lényegeset nem fog nélküled végrehajtani, de a lebegési magasságot, és sebességet tartani fogja többnyire!



Választhatsz sima single missiont is, ahol Te állítod be a misszió paramétereit. Lehetővé válik, hogy teszteld a már meglévő képességeid, mielőtt belevágnál a nagy falatba, és karriert kezdenél.

A SAR-2 egy a szó legnemesebb értelmében vett "igazi" szimulátor. Arra törekszik, hogy minél nagyobb kihívás elé állítsa a pilótát. A repülés szimulálása, az időjárás szeszélyei, a környezet változatossága igen részletes, amihez természetesen elengedhetetlen a pompás grafika annak érdekében, hogy kizárva mindmagában is nagyon szórakoztató része egy szimulátornak. Amikor úgy érzed, hogy készen állsz, és mindent profin tudsz, akkor kezdheted el karriered építését, mint az amerikai parti őrség pilótája. A pályafutásod során mindig olyan küldetésekkel fogsz találkozni, amelyek igazodnak a jelenlegi felkészülési szintedhez és rendfokozatodhoz. A legtöbb küldetés előtt többnyire állíthatsz néhány paraméteren, amely lehetővé teszi a hihetetlen nagy számú variációk akulását. Az élvezetes missziók közben számos dilemmával találkozol. Először meg kell találnod, (megfejtened) a misszió célját. Ez időről-időre változik, de ami közös, hogy általában mindig egy mentési akciót kell végrehajtanod, amit számos tényező tesz az átlagnál izgalmasabbá. Súly, üzemanyag, (hatótávolság és önsúly ellentmondása) mentési procedúra.

A Single mission feladatai nagyon hasonlítanak a Campaign-ben találhatókra, de itt alkalmad van állítgatni a paramétereken. Neved egy pontrendszerbe kerül, amelyet a highscore list-ben nézhetsz meg. Pontokat minden lerepült küldetés után kapsz, a campaign-ben a meg-

Rokonlelkek

Gunship
Pillanatnyilag az etalon helikopter szimulátor. Látványosabb a táj grafikája, és a vezetése is egyszerűbb, összességében könnyebben játszható, bár éppen emiatt hamarabb rá lehet unni. (ld. 576 00/5-6 — 88%)

Team Alligator
Közel azonos kategóriába tartozik a két program. Hogy a SAR-2 mégis magasabb százalékot kapott, az a számtalan változatosnál változatosabb küldetésének köszönhető.



Ezt [illegible]

mentett túlélőkért, de a végrehajtási procedura célszerűségétől függően, és a misszió gyorsaságáért is!

A Dolphin HH65-ös helikopter modellrészletei beleértve a műszerfalat és a másodpilótát igen jók, a helikopter számos része animált, mint pl. a toló ajtó, a forgószárny, a becsukható futómű, és a csörlő karja is. A valóságnak megfelelő fizikai tulajdonságok mozgatják a Dolphint úgy, akár a valóságban is. Hatással vannak rá az elemek, vagy a fizika törvényei, mint pl. a forgatónyomaték, a lebegés, a súly, az autorotáció, a sebesség, stb. A szél és nyomásérzékelő rendszer ugyancsak megváltoztatja a helikopter menettulajdonságát, kezelhetőségét. A single missionban 50 misszió közül választhatsz. Ezekhez extra felszerelést, pl. landolási horgot, vízszivattyút, mentőfelszereléseket, kosarat választhatsz, természetesen, csak amikor szükséges.

A valósághű látványosságok tovább növelik a játék élvezhetőségét, melyek a fények, az eső, a víz fodrozódása lebegésnél, az esőfelhők, a talajon le kavart por, az elmosódott rotorlapátok látványa a kabinból, vagy az üvegen megcsillanó napfény. A véletlenszerűen elrendezett fák, épületek, füst, robbanások, is a látványterv remekül megvalósított része. A hanghatások (rotor, motorzúgás, kidolgozott rádióforgalmazás, és más környezeti hangok) szintén segítenek kiszakadni játék közben a valós v[illegible]águnkból.

Több, mint 30 különböző sérülési módozat fordulhat elő a kimentetteknél, pl. törött csontok, betört koponya, szívroham, búvárbetegség, égési sérülések, agyhártyagyulladás, vagy medúzacsípés. A mission generator arról is gondoskodik, hogy soha ne talál kozhass két egyforma feladattal!

A táj kevésbé hasonlít az első SAR programban találhatóhoz, ahol a repülést limitált méretű bevetési térképeken végezhettük. A készítők igyekeztek olyan nagy térképet alkotni, amekkorát csak tudtak. Az erre vonatkozó kutatások és a valódi pilóták beszámolói is igazolták, hogy rendkívül fontosak a fix (viszonyítási) pontok a terepen ahhoz, hogy ezekhez igazodva lebegés közben tartani tudd a pozíciódat, és meg tudd ítélni a magasságodat.

Ezért is tervezték meg a terepet úgy, hogy az nagyon sok tereptárgyat tartalmazzon, beleértve a mesterséges, és természetes építményeket, képződményeket is. Tíz különböző terület van, mindegyik egy amerikai [illegible] part, de valamennyinek megvan a sajátossága, ami megkülönbözteti a többitől.

Az időjárás szintén nagyon fontos szerepet játszik mindegyik SAR-2 misszióban. Gyakran ő maga idézi elő a baleseteket, a kisebb hajók elsüllyedését, vagy az emberek fedélzetről történő vízbesodródását. Az időjárás hatásait kétféleképpen is érzékelheted.

Az első a vizuális mód, ide tartoznak



a villámok, az eső, borongós égbolt, köd, felhők. Ezek mind-mind csak külső, a szemeddel észlelt utalások. A másik, ami talán még fontosabb, hogy az időjárás jelentős mértékben kihatással van helikoptered repülési tulajdonságaira is, és itt már a "bőrödön", a fenekeddel is érzed, ha táncra perdít egy szélroham. A program bekalkulálja azt is, hogy a szél milyen erővel kap a rotorokba, vagy a helikopter testébe. Ez könnyen észrevehető mind szemmel, mind a helikopter mozgását követően.

Fizikai tényezők, amiket figyelembe vettek. Mechanikai számítások tartalmazzák a helikopter súlyelosztását, amely függ az üzemanyag súlyától és a szállított berendezésektől is. A behúzható futómű szerkezet rugóval, és lökésgátlóval is el van látva, amely elnyeli a fellépő káros energiákat a test, és a futómű találkozásánál, a talajjal, valamint az épületekkel történő esetleges kisebb ütközéseknél.

Figyelembe vettek ezen túlmenően a fő-rotor forgatónyomatékát és a horog beakadásából származó erőket is a modellezésnél.

A törzset (sárkányszerkezetet) több részre is felosztották, amelyekre külön-külön is hat a légellenállás. Figyelembe vették a futómű, és a csörlő légellenállását is. A fő-rotort valódi forgószárnynak tekintették, az emelőhatást, és a légellenállás hatását számos pozícióra kiszámolták. A légellenállásra kijött számítások eredményeit szélcsatornában végzett tesztekkel ellenőrizték. A vizsgált esetek egyik hatásának tudható be pl. a folyamatos lapátsebesség csökkenést követő turbulencia. A süllyedést is valósághűre dolgozták ki, de az előre haladást és a fordulást, illetve az ebből eredő erőmegoszlást, valamint ezek következményét, a komoly turbulencia jelenséget is beépítették nekünk. A túl nagy sebességnél fellépő vibrációt is remekül sikerült modellezni.

A hajtómű fordulatszáma és teljesítménye, a kiáramló gázhőmérséklet, valamint a fogyasztás alakulása is tudományosan megalapozott.

A repülésellenőrző rendszer (robotpilóta) képes a magasságot tartani kis sebességnél. Továbbá vissza tud térni megadott magasságra, de az automatikus gázadás, valamint süllyedés és bedöntés korlátozó is a rendszer része. K[illegible]önböző módjai: barometrikus magasság- és sebesség tartás, automatikus átállás előrehaladásból lebegésbe, zéró sebesség a földön, vagy a pilóta által beállított gurulási sebesség tartás, radar magasság tartás.

A rotor sz[illegible]ánkokra törik ütközésnél. A futómű eltörik a kemény landolásnál. A folyamatosan fellépő magas forgatónyomaték részleges, vagy teljes energiacsökkenéssel, vagy a hátsó rotor elvesztésével jár. A fő-rotor ha túl gyorsan forog, meg tud rongálódni, vagy akár még a hajtómű is kigyulladhat.

A levegő sűrűsége is változik a programban, a magasság, a változó hőmérséklet, valamint a időjárás változását követő légnyomáskülönbség függvényében. A szélrohamok változó erősséggel és irányból törhetnek rád. Földközelben a szélnek erősen fékező a hatása. Nagy



magasságban kevésbé érzékelhető, mert lassabban változnak ezek az összetevők. **(Hoppá! a lapnak meg mindjárt vége van!)** Személyes kalandjaim elmesélésére most nem maradt hely, de ha megnézegeted a magammal hozott képeket, láthatjátok, hogy nem akármilyen lettünk mi, szimulátor kedve ők már megint gazdagabbak.

Sz JVC

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
[illegible]

summa summarum

Vadul a természet erőivel mester fokon!

végítélet

83%

NASCAR HEAT

★ Az üvöltő betonteknő

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Monster Games Inc
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.hasbrointeractive.com
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-III 300, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Bizonyára ismerős nektek is az a jó szokás, hogy amikor veszünk egy műszaki berendezést, rohanunk vele haza, leszaggatjuk róla a csomagolást, majd azonnal bekapcsoljuk. Használni akarjuk azonnal, illetve csak használnánk, ha tudnánk mi, hogyan működik rajta. Amikor pedig már végképp nem boldogulunk vele, akkor megkeressük a leírását, és elkezdjük olvasgatni.

Valahogy hasonlóan cselekszenek a profi gamerek is, midőn a kezük közé kaparintanak egy régen várt, vagy sokat ígérő játékot. Csomagolást leszaggatni, CD-t a meghajtóba, telepítés közben pedig merev tekintettel drukkolni a telepítő csíkjának - ezzel is illuzót keltve magunkban, hogy így gyorsabban halad. Ha végzett, a bevezető mozit elnyomni, azonnal bele a közepébe, hogy a lehető leghamarabb körül lengjen a játék hangulata. Hát valahogy én is így voltam ezzel a játékkal. A CD behelyezése után, meglepő módon igen kicsi (csak 225 Mb már akinek ez kicsi) tárigénnyel élt még a full installvá asztásakor is, és szinte percek alatt végzett a telepítéssel. A bevezetők mozik átugrása után azonnal egy körverseny kellős közepén találtam magam. Na itt ért az első meglepetés. Nyomkodtam én a klaviatúrán a billentyűket, mint egy eszelős, de semmi nem történt, aztán eszembe jutott, hogy van nekem a gépre csatlakoztatva egy joystick is, ami ott lapult a monitor mögött. Nosza kézbe kaptam azt és máris enyém volt az irányítás. Most hogy már én vezettem az autót, próba gatni kezdtem, vajon mit hogyan lehet kapcsolni, nézőpontot állítani, és miközben faltól falig koptattam a festéket a kocsi oldalán — akarom mondani, térképeztem fel a pálya betonját —, elkezdtem a klaviatúrán a billentyűket nyomkodni (ugye ismerős?). Mondanom sem kell ugye, hogy igen hamar ráuntam erre és az „Esc" billentyűt sorra kerítve kértem egy „Restart"-ot, majd újra elrajtolva, mostmár a vezetés élményére próbáltam koncentrálni. Hát élmény az volt rendesen, főleg mikor az első kanyarban a kerítéssel köszörültem sikba a kocsi oldalát, és csak néztem, a többieket, mennyivel gyorsabbak eme fali súrlódási nélkülözve. Hát nem mondom, bizonyos esetekben van, akinek a hátsó,át szeretem nézni, de egy autóversenyben ez már kevésbé igaz. Jobb szeretem tükörből nézni a mögöttem jövőket. Na megint "Restart" és padlógáz, a kanyar előtt lassítás, próbálva az ideális íven maradni (a betonon lévő keréknyomok alapján), de megint csak ugyanaz. Neki a pálya falának, majd gyönyörködhettem ismét a többi autó hátsó feliratában. Mondhatjátok most magatokban, "na ez a béna minek áll neki autóversenyezni" Hát én is hamar rájöttem, hogy ez így nem fog menni, megúntam a mazsola menetet és szépen kilépve a játékból következett a "végképp nem megy" effektus, vagyis elkezdtem böngészni a játék könyvtárában és a CD-n a dokumentáció után.





Hát el kell mindenkit keserítenem. Egyetlen "Readme" file-t találtam a CD-n, amiben nagy nehezen megtaláltam a legszükségesebb információkat, kezdve a telepítési tanácsoktól a támogatott videó kártyákon át az irányítás és a hálózati beállítások különféle lehetőségéig.

Azért szerintem egy ilyen játék megérdemelt volna egy pofásabb leírást, vagy legalább egy helpet, amiben néhány dologra választ kaphat az is, aki csak ismerkedik a játékkal. Azt szokták mondani ugyebár, hogy egy újszülöttnek minden vicc új. Hát miért kell azt feltételezni, hogy aki kézbe veszi ezt a játékot, a Nascar autóversenyeken nőtt fel? Így aztán marad az a lehetőség, hogy a játékot a beépített oktató rész segítségével tanuljuk meg kezelni. (Amit végül meg is találtam, csak nem „tutorial" néven) Átböngésztem hát azt az egyetlen szöveges útmutatót, és nekifogtam a játéknak, de most úgy, ahogy illett volna már elsőre is. Szépen végignéztem a bevezető mozit. Hát nem estem le a székről a csodálattól. Mintha egy sportközvetítést kezdtem volna el nézni, ahol a kommentátor jópofizik a nézőknek a műsor előtt, néha körkapcsolás szerűen átadva a szót a csapatok képviselőinek, és bejátszva egy-egy rövid részletet a versenyekből, csak az a bibi, hogy a kommentátor és a csapatok valódi filmrészletek, de a versenyek bejátszásai egy korábbi Nascar játékból lettek kimentve. Az épületes bevezető mozi után egy roppant egyszerű menüben találtam magam.

A játék környezetének beállítás lehetőségei korántsem olyan bőségesek, mint mondjuk egy NFS sorozatban, de a legszükségesebbeket azért megtaláltam. A grafikai lehetőségeknél a látványosság szintje, a megrajzolandó környezet távolsága (vagyis a látótávolság), az effektek szintje, valamint a tükör ki- bekapcsolása, és végül a felbontás 640X480-tól a videó kártyától függően akár 1280X1024-ig.

A hangokat kikapcsolni nem lehet, csak a hangerő állítható, így ízlésünk szerint keverhetjük a környezet hangokat, a narrátor hangját, valamint a zene hangerejét, és még azt is eldönthetjük, hogy 16 vagy 8 bites hangminőséget akarunk-e. Az irányítás menüpont alatt tulajdonképpen tetszőlegesen átállíthatunk minden funkciót. Használhatjuk a joystickot, a billentyűzetet, game padot, és kormányt.

A szükséges beállítások után kicsit körülnéztem a játékmódok között. Összesen öt félét találtam. A legelső

a „Beat the Heat" aminek a pontos jelentésére sajnos nem jöttem rá, de a lényege az, hogy megtanítja (na ezt hiányoltam az előbb!) hogyan kell autózni a Nascar versenyeken. Ez a játékmód az, amit minden kezdőnek ajánlani tudok. Ha ezt a módot választjuk, szinte az alapoktól kezdve kapunk különféle feladatokat, és annak a végrehajtástól függ, hogy kapjuk-e, az újabbat. Először, mint kezdő egy bizonyos távolságot kell megtenni adott idő alatt egy egyenes szakaszon, majd kanyarral együtt, majd egy teljes kört, (persze egyre gyorsabban) aztán általában egy négy autóból álló csoporton belül kell dobogós helyen beérni a célba, majd egy-egy versenyrészletben kell bizonyítanunk. Minden versenyző osztályban tizenkét egyre nehezedő feladatot adnak. (Hát bele zzadtam, és szégyen ide, szégyen oda, két kör alatt képtelen voltam a tizenhatodik helyről az első helyre feltornázni magam, pedig ez lett volna az egyik minősítő feladat) Mindenesetre itt meglehet tanulni autózni a betonteknőben. A kellő gyakorlás után következhet a tudásunk kipróbálása egy profi versenyzővel ringbe szállva. Ez a „Race the Pro" ahol tizenegy profi versenyző közül választhatjuk ki ellenfelünket normál és realisztikus módban, versenyzőnként általában két-három pálya közül választva.

Ennél a játékmódnál a realisztikus (expert) módba kapcsolva már mi magunk állíthatjuk be az adott pályához a kocsink tulajdonságait. Csak tudném mi alapján, hiszen a pályákról semmilyen adatot nem kapunk, pedig minden pályának mások a tulajdonságai: változó az egyenesek hossza, a kanyarokban a pálya dőlésszöge, a kanyar ívének nagysága. Mindenesetre beállíthatjuk a kocsi súlyelosztását, dőlését a rugók hosszával, a engésces api lók k és berugózási erejét, a gumi nyomásokat, a futóművet, a váltó áttételét, a spoylerek magasságát, dő ésszögét beállíthatjuk a fékek eltérését a két oldalhoz viszonyítva, a kormány maximális fordulás szögét, szóval van mivel bíbelődni a garázsban.

Ha valaki kellően profi szinten tudja már a gyilkolni a gépet a betonteknőkben, érdemes ezeket a beállítási lehetőségeket kihasználni, mivel értékes tizedmásodperceket nyerhetünk, egy jól beállított kocsival. Alapbeállításban mindenesetre tapasztaltam, hogy elég egy rossz kormánymozdulat, vagy csak egy tizedmásodperccel később megkezdett kanyarodás, és a többiek vidáman elhuznak mellettünk. De maradjunk egyelőre a kihívásos versenynél.

Ebben a módban egy felvezető kör után egyszerre startolunk el az ellenfelünkkel, és csak mi ketten vagyunk a pályán, pontosabban csak egyedül, mivel az ellenfél kocsija mintegy szellemszerűen van jelen. A kocsi képe áttetsző és simán át- ill. keresztül lehet rajta hajtani, mint egy hologramon. Nekem mindenesetre ez a játékmód volt a legnehezebb, de hogy miért azt majd később.

A következő játékmód a "Single Race", az egyszerű verseny. Ebben a módban először kiválaszthatjuk, kinek az autóját fogjuk vezetni. Huszonhat versenyző közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat. A kocsikat hiába is nézzük, azok teljesen egyformák, legalábbis a paramétereiket tekintve, legfeljebb a festésük változik. Ezután eldönthetjük a megmérettetés helyszínét, ami tizennyolc betonteknő és egy szabálytalan vonalvezetésű versenypálya. A pályákon (nem mindegyiken) indulhatunk tavaszi, vagy őszi idényben (eső összel sincs), illetve van egy éjszakai pálya, két katlanban pedig az idénytől függ, hogy éjszaka, vagy nappal versenyzünk-e.

Ha a pályát kiválasztottuk, akkor még egy képernyő következik, ahol beállíthatjuk a verseny tulajdonságait. Játszhatunk normál vagy realisztikus (expert) módban, a többi versenyző tudásszintjét kezdőtől profi szintig, illetve a custom lehetőséget választva megadhatjuk a hozzánk viszonyított erősségüket százalékban (maximum 105 százalék). Beállíthatjuk a verseny hosszát az eredeti verseny távjának százalékában (alapban ez három százalék, ami többnyire nyolc-tíz kör) a résztvevők számát tizenhattól negyvenháromig hatosával, illetve custom-ban egyesével. Megszabhatjuk, hogy a kocsi elhasználódása milyen mérvű legyen kétszerestől hatszorosig, beállíthatjuk, kapjunk-e büntető zászlót, valamint azt, hogy a rajthoz a felvezetés automata legyen-e. Ha itt a játékmódot expertre állítjuk, ugyanugy, mint azt már korábban írtam bemehetünk a garázsba, és az autónk menettulajdonságait beállíthatjuk, ahogy nekünk a legjobb. A kocsi beállításait természetesen ki is próbálhatjuk és ha megfelelőre sikerült el is menthetjük, később pedig be is tölthetjük. Itt jegyzem meg, hogy az Interneten már találtam előre elkészített beállításokat, ami nagyban megkönnyítheti azok dolgát, akik most ismerkednek a versenyzés ilyen módjával.

Elvégezve a beállításokat, indulhatunk a pályára edzeni, illetve kvalifikálhatjuk magunkat versenyre egy időmérő futamon. Célszerű ezt a lehetőséget kihasználni, mivel ha ezt elmulasztjuk, akkor a versenyen az utolsó helyről startolunk, ahonnan nem egyszerű dobogós helyre feljutni.







Induljunk el hát végre egy versenyen. Egy kattintás a "Race" gombra és pár pillanat mulva egy motorzúgástól hangos betonteknőben találjuk magunkat. Szinte érezni a kipufogó füsttől büdös levegőt, hallani a nézőközönség biztatását, és a dübörgő motorokból kitörni készülő lóerőket. Miközben a rajthoz felvezeti a gép a versenyzőket, bemutatja a mezőnyt a rajt sorrendnek megfelelően, majd a rajtvonalhoz érve elhangzik a hangszórókból a "green green" és a mezőny meglódul. Felpörögnek a motorok, egymáshoz feszülnek a karosszériák, és mintegy hömpölygő folyam rohan a mezőny a pályán keresve a legkisebb rést, ahol előzni lehet.

A hangulat egyszerűen magával ragadó. A rajt után megszűnik a külvilág csak a versenypálya, és a többi autó marad. Más külső inger hiába is érkezik, nincs szenzor, ami felfogná őket. Hogy ez hihetetlen? Pedig így van. A verseny alatt egy pillanatra sem lankadhat a figyelem, mert azonnal elhúz mellettünk két-három másik autó, és az így elvesztett pozíciót igen nehéz visszaszerezni, hiszen a többiek figyelme sem lankad egy másodpercre sem.

Mint azt már írtam, elég egy rossz kormánymozdulat, elég annyi, ha pár méterrel később kezdjük meg a kanyarodást, és máris értékes tizedmásodperceket veszítünk. Egy elkésett gázelvétel a kanyar előtt, és máris a külső íven találjuk magunkat, ahonnan képtelenség a kanyarban visszatérni az ideális ívre, ami ugye nem kell ecsetelnem mekkora hátrányt jelent. Írtam az elején, hogy miért volt nekem a legnehezebb a "Race the Pro" mód.

Nos a versenyeken én azt a taktikát választottam, hogy a kanyar előtt balról beelőztem a mezőnyt, és így a kanyarba érve gázelvétel nélkül szállhattam bele a mezőnybe, mentesülve a kisodródástól, hiszen a külső íven, a tőlem jobbra lévő kocsiktól nem tudtam kisodródni, mivel megtartottak. Persze az így megszerzett vezető pozícióban már nem volt tőlem jobbra senki a kanyarokban, így aztán megint okosan kellett autóznom, nehogy felkenődjek a falra, mert bizony többször előfordult, hogy az első helyemnek a következő ívben búcsut mondhattam.

A játékban, menetközben többféle kameraállásban vezethetjük az autót. Az egyszerű hátsó felülnézet kétféle távolságból, a műszerfalnézet (nagyon profi, de kár hogy mind egyforma) a kocsi elejére szerelt kamera



(csak az utat látjuk), kétféle távolságból a szemből nézet (hogy ez mire jó?) a TV kamera nézet, egy különleges belső nézet, ami nekem a legjobban tetszett. Ebben a nézetben úgy látjuk a kocsit, mintha egy gokartban ülnénk. Az alvázat látjuk drótváz szerűen, és a kormányzott kerekeket.

A verseny közben a kocsik sérülnek (valóban felgyűrődik a motorháztető), kopnak a gumik, kifogy a benzin, elromlik a motor, és lehet menni a boksz utcába. Na itt is koppant az állam az asztalon. Behajtva a boksz utcába a sebességet a gép visszaveszi 35 mph-ra és, amig közeledünk a saját beállónkhoz, egy kis képernyőn ki kell választanunk, hogy mit csináljon a személyzet a kocsinkkal. Teljes helyreállítás, vagy üzemanyag feltöltés, gumi csere (kettő vagy négy), karosszéria javítás, motorállítás. Persze mindez értékes másodpercekbe kerül. Mikor beálltam a saját helyemre, nem tudtam megállni, hogy ne kapcsoljak külső nézetbe. A fiúk valóban ott rohangáltak a kocsim körül, alá tolták az emelőt (valóban oldalra dőlt) fel és leszerelték a kereket, hozták az üzemanyagot, állították a spoyleren a futóművön, és mindezt teljesen élethűen, mintha egy filmet néznék. A szervizelés végén pedig csak nyomtam a gázt, és álltam egy helyben, az óra pedig visszaszámolt. Hmm gondoltam most meg mi történik, aztán rájöttem, hogy mikor behajtottam a boksz utcába kaptam egy fekete zászlót gyorshajtásért, és most a büntető másodpercek fogynak. Na nagy nehezen letelt, és a kocsim azonnal ráfordult a kihajtóra (magától), és bevetettem magam a tömegbe.



A verseny végén visszanézhetjuk a teljes versenyt. De nem ám olyan NFS módjára. A menetközben használható nézőpontok közül bármelyiket választhatjuk, sőt el is menthetjük egy jól sikerült verseny felvételét. Mint egy videón, tekerhetjük előre hátra a "filmet". Tökéletes lehetőség kielemezni utólag mi is történt valójában a verseny alatt.

A "Championship", azaz bajnokságot kiválasztva ugyanezekkel a pályákkal fogunk találkozni, és ugyanezekkel a pilótákkal versenyezhetünk. Négy versenyzőt indíthatunk a szezonban, melyeknek teljesen eltérő tulajdonságokat állíthatunk be, illetve helyesebben fogalmazva a bajnokság tulajdonságait állíthatjuk be a már említett módon (körök hossza, több résztvevő tudása, vezetési mód) kiegészítve a szezon hosszának beállítási lehetőségével. A bajnokságban a beállított szezon dönti el, melyik pályán kezdunk, de minden pálya előtt lehetőségünk van az edzésre és a kvalifikálásra ugyanúgy, mint a "Single Race" esetén. A versenyeken, mint az a bajnokságokon megszokott pontozással fog eldőlni a bajnokság végére a helyezésünk.

A "Multiplayer" lehetőséget választva játszhatunk helyi hálózatban (LAN) vagy Interneten keresztül, gép-gép kapcsolatban vagy egy játékszerveren keresztül. Indíthatunk mi is játékot várva a többiek csatlakozását, vagy a játékszervereken kerestethetünk a játékkal futó játékot, de ehhez meg kell adnunk, melyik szerveren keressen a program egy futó játékot.

Miután hosszas keresgélés után sem találtam egyik szerveren sem versenyt, amihez csatlakozhattam volna, szétnéztem a játék weboldalain, és találtam egy kis programot, ami felfogható a játék kiegészítéseként is, hiszen azt elindítva nekiállt a világhálón kutatni futó játék után, és érdekes módon néhány perc múlva talált is néhányat. Kilistázta melyik szerveren fut, hányan játszanak éppen, és mi a host szerver neve, majd felajánlotta, hogy csatlakozhatom én is. Hát csatlakozni nem sikerült, mert rendesen lefagyott tőle a program, de ez valószínű a telefonvonal sebességének volt betudható. Kipróbálni tehát nem tudtam sajnos ezt a lehetőséget, de örvendetes legalább az, hogy a lehetőség adott.

A játék hangjai teljesen átlagosak, semmi extra, semmi 3D csak a dögös motorhangok (amik nagyon is élethűek) de minden autónak egyforma a hangja.

A program nem használja sem az OpenGl sem a Glide kínálta lehetőségeket, egyszerűen a D3D és a DirectX motorját használja ki. De mindennek ellenére, (vagy éppen ezért?) a látványról semmi különlegeset nem tudok elmondani.

A kasznik a festéstől és a reklámoktól eltekintve teljesen egyformák, a pálya környezete szinte lényegtelen hiszen idő sincs nézelődni verseny közben. A verseny alatt, ami lényeges látnivaló, az a kocsitól néhány méterre történik. A pályákon a tribünök ugyan megtelnek nézővel minden futam alatt, de sajnos a nézőknek csak a hangját hallani. Az igaz ugyan, hogy a betonon meglátszanak a keréknyomok, de egy nagyobb ütközés során sem találkoztam repülő alkatrészekkel, felszálló füsttel. Hogy ezek a Nascar autók micsoda környezetbarát gépek lehetnek, még a kipufogókból is színtelen, szagtalan gáz áramlik. Az éjszakai versenyeken csak annyi ra van éjszaka, hogy az ég sötétkék, és a kandeláberek világítanak, de maga a pálya pont olyan verőfényben úszik, mintha nappal lenne.

A grafikai beállításoknál én mindent a maximumra állítottam, de még így is erősen fűrészes volt a ferde vonalak éle, és a textúrák közelről meglehetősen homályos pacákká változtak. Ilyen grafika láttán sokan azt gondolnák, hogy a játék erőforrás igénye meglehetősen szerény, de ez sajnos nem igaz. Az edzések alatt és addig, amig csak az alap, tehát tizenhat autó vett részt a futamban viszonylag simán futott, de ahogy megnöveltem a versenyzők számát erősen elkezdett szaggatni. (C-466, VODOO 3 3000, 128 MB RAM) A kisebb gépen pedig, amin ki tudtam próbálni (P-233, S3 Virge. 48 MB RAM) hiába állítottam minden látványosságot minimumra, még az edzéseken is csak diavetítést láttam. Tessék tehát komolyan venni a 3D gyorsító kártya igényt, mert anélkül játszhatatlan a játék.

Összefoglalásként csak annyit, hogy egy közepes grafikájú, közepes hangzású, de remekül játszható, és irányítható, nagyon jó hangulatú igazi adrenalin pumpáló autóversenyt próbálhattam ki.

Ciemi

Rokonlelkek

Testdrive 6
Valami hasonló próbálkozás csak közúton, de meglehetősen összecsapott sorozat
(ld. 576 '00/08-69 %)

NFS 5
Azt hiszem az autós játékok rajongóinak nem kell róla semmit mondanom. Megjelenése óta mind grafika, mind hangulatát tekintve az etalon
(ld. 576 00/04-87 %)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE & HANG

summa summarum

Nascar rajongóknak kihagyhatatlan, de mindenki jól elszórakozhat vele

végítélet

75%

ROAD WARS

★ Autós időutazás Mad Max nyomdokain...

Személyi igazolvány

Fejlesztő: Phenom Productions
Kiadó: Swing Entertainment
Web: www.iavision.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-I 300, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, internet

Manapság a kelletténél több olyan autós program érkezik, ahol a fő attrakció a játékos elszédítése, mert semmi mást nem kell tenni, mint a gázbillentyűre tapadt ujjal rón a köröket körbe-körbe. Van, akinek már ez is örömöt szerez (ha már a valóságban nem borzolhatja frizuráját a menetszél), de erről a témáról a Road Wars fejlesztőinek alapvetően más a véleménye. Ők megpróbálták az árkád — autós - üldözős játékukat, egy kissé színesebbé tenni azzal, ami konzolon már jól bevált. Úgy gondolák, a körben járós tájcsodalat nál sokkal több izgalmat ígér, ha közben riptyára törhetjük a másikat, és kiiktatva ellenfeleinket érhetünk el e őkelő helyezéseket.

Beállítások, lehetőségek

A játékhangulat boszorkánykonyhájában előkerül a jól bevált recept: vegyünk néhány csinos macát majd izomagyut és öltöztessük fel őket a Mad Max sorozatban látható jelmezekbe, persze a hölgyek részéről a dekoltázs legyen a kődöki hangsúlyozott. Ezután adjunk hozzá néhány extravagáns autót és már kész is a Road Wars eszencia. A program nekem első ránézésre a Cruis'n World-öt juttatta eszembe, mivel már régóta nem trend a digitalizált képek retusálása. Mostanság inkább a trace ...ut főszerephez. Ebben a programban a karaktereket bizony digitalizálták és utána tettek mindenféle dögös cuccba bújtatva. Érdekes, hogy nem az autót kell a programban kiválasztanunk, hanem annak vezetőjét, aki az autóval egységet alkotva adja annak tulajdonságait (Special ability, mint az RPG-k ben) pl. ingyen cserélhet gumit. A játékban hatféle kameranézet között válogathatunk, amelyek között van néhány kiváló is. A programot játszhatjuk Quick Race módban, ahol az autók tuningolására nem nyílik lehetőségünk. A Single Player üzemmódban már engedélyezett az autónk különféle paramétereinek javítása a megvásárolt extra dolgokkal. A Season módban három kategóriában indulhatunk, amelyek Amateur, Pro, Extreme. Multiplayer módban a program a következő protokollokat támogalja: Ipx-Spx, TCP/IP, Modem és a közvetlen soros kapcsolat. A választható karakterek száma 12, amelyből én inkább a hölgyeket részesítettem előnyben, a besorolást pedig nem a vezetési tudásuk alapján kapták meg. A választható pályák száma 12, amelyek helyszínei igen változatosak, autózhatunk inka piramisok között és zárt versenypályákon egyaránt. A garázsban az autónk szinte minden részét kicserélhetjük, az első menetben a rendelkezésünkre álló összeg 25 000 dollár, amiből nem nagyon nyújtózkodhatunk. Érdemes elnézegetni a falakon elhelyezkedő, lenge öltözetű hölgyek posztereit. A megvásárolható cuccok minősítése három kategóriát foglal magába: Poor, Good, Best. A további megkülönböztetést magán az adott ábrán láthatjuk. A gumikból választhatunk utca-, Off-Road és Slick abroncsokat. Az igazi tuning szerkezetek a Drive Train menüben találhatók, itt vásárolhatunk kipgázt a gépünkbe, különféle sport légszűrőket, kiváló kipufogó rendszereket, de lecserélhetjük a hengerfejet, a vezérmű tengelyt és fel is turbósíthatjuk a masinánkat. A fegyverek menüben választhatunk első, oldalsó és hátsó fegyverzet közül. A menü alsó részén a technikus kolléga elmagyarázza a fegyver működését és megadja a fegyverre elérhető maximális sebzés szintet. Az autó elejére felszerelhető fegyverek a következők: Gépágyú, amihez 100db lövedéket kapunk, a sebzés szintje 4-es. 20mm-es robbanó lövedék, amely kilövése egy kicsit lassabb, mint a gépágyúé, de a sebzési szintje 7-es. Battering Spikes, amely óriás tüskék a kocsi orrára szerelve, amellyel megszurkálhatjuk az ellenfelet, a sebzési szintje csak 5-ös. (Nem érdemes felrakni, mert az autónk eleje ugyanúgy összetörik, mint a változtatás előtt.) Plasma Blaster, amivel kis piros golyócskákat lőhetünk az ellenségre. (Nagyon nehéz vele célozni.) a sebzési szintje 7-es. Electon Cannon, amivel 100 lövedéket lőhetünk ki, a sebzési szintje 30-as. Hidraulic Ram, ami hasonló a battering spikes-hoz, csak ez éppen rugós kivitelben (Semmi értelme felrakni.) és a sebzési értéke is csak 6-os. Lángszóró, ami ugyancsak 6-os sebzéssel rendelkezik, de az ellenfélnek jól oda tudunk vele pörkölni. Vulcan Cannon, ami hasonló a gépágyúhoz, csak egy kicsive nagyobbat szakít, a sebzési szintje 15-ös. Az autó oldala sem maradhat ki a buliból: Rocket Launcher, amivel 10 rakétát tudunk útjára bocsátani, sajnos az irányításról nekünk kell gondoskodnunk, a sebzési szint 20-as. Swarmers, amely kis tűszerű rakétákat lő ki, a sebzési szintje 5-ös. Back Missile, amelyből 5 darab áll a rendelkezésünkre, az eszközkövetés funkcióval is rendelkezik, a sebzési szintje 20-as. Guided Missile (Ugyanaz, mint ez







e őző) Gatling Gun amihez 80 kötegnyi lövedéket kapunk, a sebzési szintje 5-ös (Ha az ellenfél páncélozott, akkor nincs semmi hatása.) The Excalibur, amely szintén hő követés funkcióval ellátott rakéta, amiből 6 darabot lőhetünk el, a sebzési szintje 25-ös. Az autó hátsó részére szerelt eszközök elsősorban védelmi feladatokat látnak el. Most nézzünk egy párat ezek közül. Smoke Screen ami, sűrű füsttel borítja be a mögöttünk haladókat, ezt az eszközt ötször használhatjuk. Missile Jammer, a vadászrepülőknél alkalmazott csalihoz hasonló, a rakéták eltérítésére szolgáló eszköz. Oil Slick, ami a James Bond filmekből már ismerős lehet, ha valaki túl közel merészkedik hozzánk, bátran nyissuk ki a csapot. Aknák, amiket az autó mögött hagyva igen jól megviccelhetjük a mögöttünk autózókat, a sebzési szintje 6-os, egy verseny alatt öt darabot használhatunk fel. Gránátok, amit a legjobban az előttünk lévő út megtisztítására használhatunk, a sebzési szintje 20-as és tíz darabot dobálhatunk el belőle. Reactive mines, amely a robbanáson kívül sűrű füsttel borítja be az utánunk haladókat, a sebzési szintje 8-as egy verseny alatt öt darabot telepíthetünk. Arachnoids, más néven robotpókok, amik addig mászkálnak az úton, amíg valaki a közelükbe ér és akkor robbannak, öt pókot engedhetünk szabadjára egy versenyen belül, a sebzési szintje 10-es. A garázsban a kurzor jobbra és balra mozgatásával különféle festési mintákat hozhatunk elő, bár erre a menüben semmi sem utal. Az armor menüpontban, igazi védelmet nyújtó páncélokat építhetjük be a gépünkbe, amelyek lehetnek acél, alumínium és igen borsos összegért megerősített ötvözetű pajzs lehet a miénk.

A játék

A menükben alkalmazott karakterek nekem a 80-as évek divatját tükrözik, egyrészt olvashatatlanok, másrészt a színezettel is gondok vannak. Első futtatáskor azt hittem, hogy valamelyik paletta hibás és emiatt néznek így ki. A zene kemény metálzene, ráadásul elég siralmas mintavétellel, talán a készítők ezzel próbálják a kemény embert próbáló játékot még hangulatosabbá tenni. A főképernyőn található menük kivitelére, egy kicsit többet adhattak volna a "mesterek". Mivel az ezüst konzol alól kivigyorog a fekete szemét, ami talán a grafika konvertálása miatt lett ennyire szépséges, vagy amire már nem is nagyon merek gondolni, a játék valamilyen konzolra készült el előbb, és csak utána konvertálták át PC-re? Ezt a ballépést, ha egyáltalán történt ilyen, kis körünkben csak Final Fantasy problémának nevezzük. A karakterek által bekiáltott szövegeket szerintem az utcán, legalábbis egy igen huzatos helyiségben vették fel, mert a szövegelés alatt sok a "zzzzzzzz". A töltőképernyőkön elhelyezkedő hölgyek kivitele kifogástalan, de minek a 800x600-as felbontás, ha az eredeti képeket 640x480-ról konvertálták. Az autók fizikai modellezése igen jó, ez természetesen csak a rugózásra illetve a futómű és a kaszni kapcsolatára vonatkozik. Az autó viselkedésével sincs különösebb problémám, talán egy kicsit jobban sodródik az autó a kelleténél. Sajnos a kerekek sem kerekek, hanem valami sokszögletű akármik, ami szerencsére csak a közeli kameranézeteknél válik láthatóvá. Az autók törését is megoldották, ezért a sérülések láthatóvá válnak egy-egy nagyobb csattanás után, de az autó fizikai állapota a motor kivételével változatlan marad. A motorból ömlik a füst, de a futóműnek nem esz semmi baja. Az autók vezetése kifejezetten élvezetes, mindegyik igazi egyéniség (Természetesen csak addig, amíg nem nyúlunk a tuning eszközökhöz.) sőt még az autók hangja is típusonként változik. A járgányok rendesen csillognak, ez már 2000-ben természetesnek mondható, de a tükröződő lightmap nem a legjobb, ezért néhány autó úgy néz ki, mintha a hátsó részei már a kezdetnél is össze lennének törve.



Az ellenfelek igen primitíven és agresszíven előzgetnek. A mezőny előli menekülésre, használjuk a kézigázt, csupán így marad némi esélyünk elhúzni és megnyerni az őrült futamot. Az autókat követő por eléggé érdekes, ugyanis nem folyamatos, hanem kis szeletkékben követi a tovahaladó autót. Nagyon kellemes meglepetés volt a gravitáció érzékeltetése, a lalában ez az árkád játékoknál nem divat. Nagy általánosságban, ha egy lejtőn megállunk, az autónk nem gurul sehová, hanem vidáman marad a helyén, szerencsére ilyen baromsággal itt nem találkoztam. Érdekes effekt az, amikor az autót nekinyomjuk a szalagkorlátnak, mert a gyakorlottabb autósok némi szikraesőt várnának, ami helyett mi egy kis tűzijátékot kapunk. Ezt egy RPG program egyik varázslatában jobban el tudnám képzelni.

Néhány hiba, amely azonnal szemet szúrt

Pozitív, hogy egy ilyen kaliberű játékban van belső nézet, méghozzá műszerfallal kombinálva. A műszerfal élvezeti értékét egy kicsit lerontja az, hogy a kormány alaphelyzetéhez képest megrajzolt árnyék, a kormány elfordításával együtt elmozdul. Továbbá igen csúnyácska az élénkpiros fordulatszám mutató, ha ilyen műszerfalakat gyártanának szerintem senki sem ülne autóba. A "külső" felbontás megválasztatása hatástalan a műszerfalra nézve, mert az marad az igen szálkás 320x200-as felbontású. Az úttest mellett felállított lámpák nappal is világítanak, méghozzá teljes fényerővel. Az autók egy kisebb oszloppal való ütközés után is rögtön nullára fékeződnek, viszont a legjobban feltuningolt sportautókkal is vidáman átvághatunk a sivatagon, vagy éppen egy 40 fokos emelkedőn is felkapaszkodhatunk. A függő eges orrú autók fényszórója is egy érdekes jelenség, ugyanis a lightmap az autó fényszórója előtt helyezkedik el, tehát beláthatunk a fény és a fényszóró közé. A "vizes" pályán a tengelyig ellepett autónkkal is vidáman csinálhatjuk a Mad Max köröket. A zenék iszonyatosan torzítanak, ezért hallgatásuk fejhallgatóval egyszerűen kibírhatatlan. A játék indításakor szinte reflexből kell az ESC-t megnyomni, mert ha ezt mellőzzük a program gondolkodás nélkül elkezdi valamelyik demót. A nagyhirtelenjében felsorolt negatívumok ellenére remek a program összhatása. Minden hiányossága ellenére nyugodt lelkiismerettel elhalom, hogy a játék átlagon felüli árkád-lövöldözős játék, amelyben könnyen lehetnénk győztesek, ha nem lennének azok a fránya útszéli műtyürök. A program értékelésénél előállt az a furcsa helyzet, amiről Sz.JVC. is említést tesz a Csevíben. Miután sorba vettem a grafika, hanghatások, stb általatok már jól ismert pontokat, alacsonyabbra jött ki az átlaguk, mint amit a program hangulata megérdemelne. Az ellentmondás tehát csak látszólagos, tudatosan kapott az összhatás 70%-ot. Aki szereti ezt a könnyed kikapcsolódást nyújtó műfajt, biztosan nem fog csalódni benne, főleg ha majd egy kicsit rosszabbra fordul az idő (**már rosszabbra is fordult — VergaB.**), és több alkalom marad a komákkal egy hálózati csatára.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
[illegible]

summa summarum

Jó receptből főzött kezdő szakács étele, szakszerűtlen tálalással

végítélet

70%

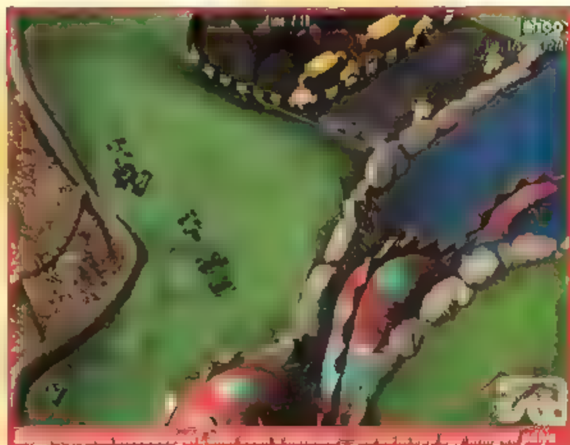
RC RACERS DELUXE TRAXXAS EDITION

★ A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD DE HOGY!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Dynamix
Kiadó: Sierra
Web: www.sierra.com
Minimum: P90, 32 MB RAM
Ajánlott: P200, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Nem tudom Ti hogy vagytok vele, de én, ha meg látok egy játékot, aminek a címében az szerepel, hogy „Racers", egyből egy autós játékra gondolok, abból is az arcade autóversenyekre, ahol a valóság szimulálását háttérbe szorítják, és a lelkes játékosnak elég a versenyre, a minél nagyobb sebesség elérésére koncentrálnia. Manapság egymás hegyét-hátát érik az ilyen típusú játékok, de ritka az olyan, amelyik némi vérfrissítést tudd vinni ebbe a műfajba (ha már a vérnél tartunk, elég csak a Carmageddont megemlíteni). Megvallom őszintén, nem is vagyok igazán híve az ilyen autóversenyeknek, de néha egy-egy játék bizony elő tudja hozni belőlem a mélyen szunnyadó sebesség őrületet. Ez persze még kevés lenne ahhoz, hogy elvállaljam egy efféle száguldozós játék ismertetését. Hogy most még is én írom ezt a cikket, annak csak egy fő oka van. Abban a pillanatban, hogy megláttam a RC Racers-t, kitört belőlem észrevétlenségben szunnyadó gyermek énem, és átvette az irányítást. Ez a játék nem hasonlítható egyik mostani autós játékhoz sem - de ne gondoljátok, hogy most valami egetverő, a PC-s játékvilágot átreformáló játékról van szó. Az RC Racers azért nem hasonlít egy k napjainkban népszerű autóversenyhez sem, mert a régiekhez hasonlít. Visszaidézi a sokunk által soha el nem felejthető, és még többek által soha nem ismert C-64-es világot, annak minden gyermeki bájával együtt - természetesen mindezt ma kontósben tesz. Nem is lehetne másképp, hiszen a játék célja nem a multidézés, hanem a legfontosabb dolog, ami egy játék legigazabb célja lehet: az önfeledt szórakozás kiváltása. Nálam a RC Racers-nek ezt tökéletesen sikerült elérnie. Éveken visszarepültem gyermekkoromba, és ugyanolyan lelkesedéssel nyomtam tövig a gázt (azaz a gombot), mint akkor. Egyébként nem is hiszem, hogy bárki ellen tudna állni ennek a játéknak, akinek valami kicsiny kis morzsája is maradt elkében gyermekkori énének. Mi? Hogy miért jövök ezzel az idétlen gyermekkori dumával állandóan? Hát még nem mondtam volna?

Nos, a RC Racers-ben nem kell magunkat a kormány mögé képzelni, ugyanis a feladatunk nem más, mint távirányítós autókat navigálni. Ha ez nem hozza ki a kiskölyköt valakiből, akkor semmi - hiszen mint tudjuk, a villanyvasutta is apuci szeret a legjobban játszani.



Story?

Az nincs. Csak játék van, de az minden mennyiségben. Félrelökheted az ellenfeleidet, ha éppen nem téged löknek félre, levaghatod a kanyarokat, ha éppen nem vagy beszorulva valahova, és tulajdonképpen akármit megtehetsz - persze szűkös lehetőségeiden belül.

Az irányítás baromi egyszerű, van ugye az előre (kocsi orra), hátra (igen... igen... a kocsi fara!), jobb kanyar, bal kanyar. Hát ez sem bonyolultabb, mint vajas kenyeret kenni, de hát legyünk alaposak, nehogy szó érje a ház elejét. Van még egy akciógomb (space), ezzel lehet használni a pályán összeszedett spéci cuccokat (ezekről majd egy kicsit később), és egy boostoló gomb, ami némi löketet ad - már előre szólok, hogy ők ketten lesznek a legjobb barátaink.



Az irányítás finomságait meg kitaglaljuk, épp csak érzékeltetni akartam a játék kezelésének egyszerűségét.

Az indulóképernyőn választhatunk 4 féle játékmód közül. A Race Computer-ben egy általunk választott pályán versenyezhetunk a számítógép ellen. A Race Circuit-ben egy teljes versenysorozaton vehetünk részt három gépi játékos ellen. Először egy kvalifikáló menetre kerül sor, amikor is az általunk futott idő alapján dől el, hogy milyen minősítést kapunk, és mely k helyről indulunk. Ha jól szereplünk, és magasabb kategóriában versenyzünk, több pénz a tét, viszont az ellenfelek is keményebbek. Alacsonyabb kategóriában gyengébb ellenfelekkel, kisebb pénzd jazásért küzdünk, így csökken a járgány fejlesztésére fordítható keretünk is. Fejleszteni pedig muszály, ha lépést akarunk tartani. Masinánk három alkatrészén tudunk javítani, úgymint motor, lengéscsillapító, kerekek. Minden újabb kör előtt fejleszthetünk, ha futja rá, de ha gyengén szereplünk, bizony 2-3 körbe is beletelik, mire elegendő pénzünk lesz a fejlesztéshez.

Játszhatunk kétjátékos üzemmódban is osztott képernyőn - ez a Race Friend, ami szintén a régi idők klasszikusa ra emlékeztet. Ez már egész jó kis mulatság.

Az R/C Battle igazi csemege, afféle játék a játékban. Itt két lehetőség adódik: az első egy mini-focipálya, ahol két kétfős csapat küzd egymás ellen, és a cél a labda bejuttatása az ellenfél kapujába.

A másik — bevallom, számomra kedvesebb — egy párharc, adott a pálya közepén egy mélyedés, ahová be kell lökni vagy rugni a "pit" négy sarkába lepotyogó labdákat. Ha egy labdát beütünk, azonnal egy új pottyan a helyére. Kis bonyolítás, hogyha hozzáérünk egy labdához, az felveszi a mi színünket — így, ha egy másik labda véletlenül beüti a lyukba, miénk a pont, viszont ez fordítva éppúgy igaz! Ebben a játékban újra itt vannak rég jó spéci cuccaink, ha nem is mindannyian: a bomba, az olajtócsa és az elektrosokk. Ezekkel is jól meg lehet kavarni az ellenfelet. Megmondom őszintén, engem ez a



játékmód hosszú ideig a képernyő elé szegezett – igaz, labdákat ütögetni egy lyukba nem nagy kihívás, viszont az ellenfelet leszerelni már annál inkább! Igazi örömmámorban úsztam, ha sikerült a lyukba éppen bepottyanó labdáját az utolsó pillanatban kiütni vagy a saját szemem re fordítani. Természetesen mindkét játékmódnál választható kétjátékos üzemmód is.



Minden verseny előtt kiválaszthatjuk, milyen járgánnyal szeretnénk nyomulni, majd el kell dönteni, milyen fényezést szeretnénk rá. A sima versenyekben semmi különbséget nem észleltem a különböző autótípusok között, mindenesetre mindenki megtalálja a maga ízlésének valót - van itt mini truck, és homokfutó is, szóval a legáltalánosabb modellek a távirányításos autókázás műfajában. A Battle játékokban már jobban kiérződnek a gépek közti különbségek, a dzsungel törvénye érvényesül: a nagyobb úgy félrelöki a kisebbet, hogy öröm nézni.

És meglebben a kockás zászló...

A játéknak egyetlen célja van: a győzelem. A gázról le se kell venni az ujjunkat, a féket akár el is felejthetjük. Minden eszköz megengedett - néha le tudjuk vágni a kanyarokat, félre tudjuk lökni az ellenfeleinket, sőt bizonyos pályákon még ennél sokkal trükkösebb megoldásokat is kitalálhatunk. Persze a többiek is megteszik ugyanezt, úgyhogy nem árt óvatosnak lenni - már amennyire az ember óvatos lehet egy ilyen játékban. Persze az túl egyszerű lenne, ha csak a leleményességünkre és az ügyességünkre lenne bízva a győzelem, így hát némi spéci cuccot is összeszedhetünk a pályákon.

Először is itt van a rakéta. Ez egy zöld háromszög fekete karikával a közepén. Ha ezt felvesszük, akkor automatikusan célba vesszük az élen álló autót, és a space lenyomására egy célkövető rakétát lövünk ki rá. Ha a bizonyos járgány nincs túlságosan messze, akkor kíméletlenül be is találja - így van esélyünk behozni a lemaradásunkat.

Persze ez fordítva is igaz, a rakéta ellenünk is hatásos eszköz.

Az ő kistestvére a bomba, egy piros háromszög fehér kis csillaggal. Ezt magunk mögé ejtve az utánunk jövőt részesíthetjük kellemetlen meglepetésben. Így könnyen tehetünk szert némi előnyre. Erről a kettőről annyit érdemes még tudni, hogy a hatósugaruk elég nagy, tehát ha nem mi robbanunk, de közel vagyunk a robbanáshoz, ugyanúgy elszállunk mi is.

A következő az olajtócsa, egy szürke háromszög fekete jellel, amit aktiválva egy - minő meglepetés - olajtócsát hagyunk magunk mögött, amin rendesen ki lehet pörögni.

Igazi megrázó élményben részesíthetjük a közelünkben száguldozókat, ha felszedjük a világoskék háromszöget fehér csillaggal a közepén. Ezt aktiválva a közvetlen közelünkben levőket árammal gyógyíthatjuk, minek következtében teljesen lelassulnak.

És végül a kedvencem a turbobooster, egy sötétkék háromszög kis sárga villámmal a közepén. Ha ezt felvesszük, a space lenyomásával egy elég nagy lökést kapunk, aminek segítségével könnyen el lehet húzni az ellenfelek elől.

Egyszerre csak egy cuccunk lehet, gyűjtögetni nem tudunk, ezért ha valami tervünk van valamelyikkel (a továbbiakban megpróbálok majd néhány jó tanáccsal szolgálni ezekhez), akkor próbáljuk a többit elkerülni.

Persze, hogy a játék még izgalmasabb legyen, különböző terepakadályok is el vannak helyezve a pályán. Ez minden pályán más és más, az adott pályára jellemző. A farmos pályán pl. ha túl közel megyünk a csirkéhez, egyszerűen megtép, vagy ha rosszul időzítünk, és nem tudunk a megfelelő pillanatban átcsusszanni a himbálózó hinta alatt, akkor az lesodor minket az útról. Máskor ugrándozó békák állják utunkat, vagy huhogó kísértetek hagynak a pályán mindenféle ragacsos izét, csakhogy megkeserítsék életünket. A pályák egyébként nagyon gazdag fantáziáról tanúskodnak, egy kicsit a mini golf pályákra emlékeztetett az egész — a már említett farmon és kísértetkastélyon kívül még egy jó tucat különböző, ötletesebbnél ötletesebb és persze nehezebbnél nehezebb pálya is megtalálható, természetesen a sima klasszikus homokos, sáros talajú terepek is.





A megjelenítés

A RC Racers lehet, hogy egy kicsit régimódi látványvilágban, de nagyon szépen kidolgozott, és legalább a gépigénye sem nagy. A kicsi járgányok baromi jópofák, és nagyon aprólékosan megrajzoltak, a terepről nem is beszélve — a pályák minden egyes részlete gyönyörű, majdnem, hogy élethű. Ugyanez



mondható el a hangeffektekre is, az ütközések tényleg olyanok, mintha két apró alkatrésszel teli műanyag játékot csapkodnánk egymáshoz. Azt már mondanom sem kell, hogy a motorhangok is teljesen a helyükön vannak, szerencsére a fejlesztők nem estek abba a hibába, hogy valódi autók lóerejének zúgását erőltessék a kis távirányítós masinák motorjába.

A zenék szintén a vidám hangulatot támogatják: könnyű kis rock nóták, néha kicsit country-s beütéssel.

Nem tudom, kinek mennyire jön be egy ilyen játék. Azok, akik a komolyabb szimulátorokon edződtek, biztosan csak megmosolyognak egy ilyen "gamét", de akik még emlékeznek a régi C-64-es világra, azoknak biztos megdobban a szívük – legalább egy kicsit. Én személy szerint kellemes órákat töltöttem a monitor elé görnyedve, és csupán egyetlen dolog miatt tudok szót emelni: ez pedig a multiplayer. Miért nincs? Szerintem nosztalgikus hangulatában bárki szívesen felugrana a netre egy pár kanyar erejéig — már csak a régi idők emléke miatt is —, hogy összemérje tudását a többiekkel. Na mindegy.

E hiányosság ellenére a játék szuper, izgalmas, hangulatos, igaz csak közepes kihívást jelent. De nem is kell több egy ilyen játéktól, hiszen mint már mondtam, ez az egész a játékélményről szól, és arról, hogy kikapcsolódj, és jól érezd magad. Arról pedig gondoskodtak, hogy ez megtörténjen, úgyhogy dőlj hátra, lazíts, és nyomd tövig a gázt!

Varga B.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

summa summarum

Nagyszerű adaptálása a régi autóversenyeknek, egész szép köntösben

végítélet

79%

KA'ROO

★ Kengurunak áll a világ...

Fejlesztő: Fakt Software
Kiadó: Swing Entertainment
Web: www.fakt-software.de
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer:

Emlékszik még valaki arra az ősrégi amigás játékra, hogy Bombuzal? Vagy esetleg a Nintendón elhíresült Bombermanre? Ezek a valaha közkedvelt hősök egykoron ugyanabban a műfajban váltak népszerűvé, mely arról szólt, hogy semmiben lógó platformokon, illetve labirintusokban bolyongtak, s az ellenségeikkel egyszerűen bombákkal számoltak le. Ka'Roo láttán óhatatlanul ez a két rég „ismerősöm" jutott az eszembe, jóllehet külsőre semmi hasonlóság sincs közlük, és kezdetben még egyetlen bomba sincs a kezünkben. (Csak az eredmények helyén lévő szám alapján sejteni, hogy majd lesz.)

Ka'Roo nem más, mint egy bokszkesztyűs kenguru, aki elementre mást sem tud csinálni, mint ugrabugrálni. A nagy semmiben (pontosabban egy színes háttér előtt) lebegnek a bejárható platformok, melyeket lépcsők — netán liftek — kötnek össze, s nekünk meg kell találni a kijáratot. Elemente nagyon egyszerű a feladás, a platformokon még csak tereptárgyak sincsenek — legfeljebb egy-két méhkaptár —, úgyhogy akadálytalanul nézhetünk a dolgunk után. S hogy mi a dolgunk? Mászkálgatunk ide-oda, jobbra-balra, zöld kristályokat gyűjtünk, és távozunk. Amikor az utolsó kristályt is felvettük, a kengurunk elrikoltja magát, hogy "Exit Open", s ez jelzi, hogy a kijáratként funkcionáló piros portál immár aktiválva van. Jogos lehet a kérdés, hogy akkor ebben mi az élvezet? Nos természetesen időre megy a dolog!

Az már más kérdés, hogy ettől függetlenül túlságosan sietni nem szabad. Ugyanis a kameranézet általában olyan szemétül van kiválasztva, hogy abszolúte ne lehessen tájékozódni. Az egyszínű platformok teljesen egybeolvadnak, holott lehet, hogy kétemeletnyi különbség, plusz kétsávnyi távolság van köztük. A semmibe zuhanást pedig a kengurunk természetesen nem éli túl. Márpedig a német programozók gondoskodtak róla, hogy még véletlenül se tudjunk megállni a platformok szélénél. Pocsék az irányítás, a bárgyú jószág mindig egy lépéssel továbbszalad.

Először is tehát azt kell megtanulnunk, hogy mindig egy lépéssel előre gondolkodjunk. Ez úgy a negyedik-ötödik pályára sikerülni is fog. (Szerencsére a szintek között van mindig mentési lehetőség, úgyhogy azért a tanulóidő alatt is haladhatunk.) A kamerakezelést már valószínűleg tovább tart megszokni. Mert az még mindig lemarad egy lépéssel — már amikor épp fordulunk. Na mindegy, hagyjuk az irányítást, s nézzük, hogyan bonyolódik tovább a játék.

Ahogy haladunk előre, Ka'Roo még több rokonságot kezd mutatni az általam említett két hőssel. Nem kell sok pályán túljutnunk, s megjelenik a színen néhány ellenfél is — ugymint vérszomjas békák, rémisztő szellemek —, akik természetesen intelligens (és bosszantó) módon követnek minket. A legjobb, ha megszabadulunk tőlük. S hogyan intézhetjük el őket? Természetesen időzített bombákkal.

A gond csak az, hogy nem minden pályán találunk municiót. Van, amikor csak trükközhetünk egy kicsit. Ilyen célt szolgál például a fagyasztás bónusz, amivel ideiglenesen lebénithatjuk az összes ellent, vagy a mézes platform, amit hasonlóképpen használhatunk, csak bele kell csalni a delikvenst. (Egyébként sajnos mi is beleragadhatunk.) De a "bombázáshoz" hasonlóan végleg egészen is megoldhatjuk a béka-kérdést, ha leomló platformokra csaljuk őket.

Nos tehát így folytatódik tovább a történet: néhány új ellenfél, néhány újfajta lift, néhány újfajta platform. Nyolcvan pályán keresztül gyűjtögethetjük a köveket, közben hatféle helyszínt járhatunk be (például középkori miliőben, avagy egyiptomi hátterek előtt lógnak a platformok), s azzal vége. Jóllehet egy logikai anyagtól nem várhatunk hatalmas dolgokat, azért némi hiányérzetem támadt. Hiányoltam belőle egy kis eredetiséget, több pálya illett volna, és egy kis hozzáértést is hiányoltam. Nem csak az irányításra gondolok itt, amatőr megoldásoknak olyan jeleit tapasztalhatjuk, mint például hogy az állásmentésnél csak nézünk, miért nem tudunk beírni semmit. Aztán végül rájöhetünk, hogy előbb vissza kell törölnünk a kipontozott részt a listáról.

V Z

Rokonlelkek

Bombuzal
Egy ősrégi amigás játék, ami azt leszámítva, hogy 2D-s volt, kb. ugyanazt tudta, mint az itt tesztelt játék. (nem teszteltük)

3D Frogman
Ez a nem is olyan rég tesztelt játék a Pacman-féle stílust elevenítette fel 3D-ben, de ennek ellenére nem igazán látványosan. (ld. 576/3)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Egyszerű logikai játék – túlságosan is egyszerű...

végítélet

65%

LASER ARENA

★ Kész cirkusz...?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Trainwreck Studios
Kiadó: Valusoft/2015 Inc
Web: www.valusoft.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II266 64 MB RAM
3D kártya*: D3D, Open GL, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Hogyan is mondta kedvenc főszerkesztőm? Igen eszembe jutott UBORKASZŰRET (— **szezon — Sz.JVC.**). Valami hason ó gondolat hasított az agyamba az utóbbi néhány nap folyamán. Nem mondható valami nagyon fényesnek a programok minőségi felhozatala, az utóbbi néhány napban. Jó pár vitriolos levé szu etett az olvasók tollából az elmúlt néhány hét folyamán, amelyben főleg azt sérelmezték, hogy túl magas százalékértéket kapnak a játékok. Na kérem most akkor az érintettek skubbizzák csak meg a cikkem végét! A mai világ FPS mámorában elég nehéz elhinni azt hogy léteznek még olyan kiadók, akik egy idestova 6 -ik évét taposó grafikai motort használnak a játékuk működtetéséhez. Eléggé hihetetlen nek tűn k az is, hogy amikor azon versenyeznek a programozók, hogy a licensell engine-ből ki tud kihozni többet, addig akad, aki inkább a grafikai motor k könnyítésében jeleskedik.

A programról

A jó öreg Quake első része minden egyes FPS gamernek az egy k legnagyobb favoritja még a ma napig is. Ennek a programnak a népszerűsége bármilyen hihetetlen annek tűnik is, de a Q3A nyomában toporog. Nemrégen ha jól em ékszem ta án négy vagy öt hónappal ezelőtt az ID Soft szabaddá tette a Q1 forráskódját, amire jó néhányan rázgultak a kisebb programozó cégek közül. Ennek a terméke lett a Laser Arena című játék is.

Néhány szóban előrevetítem azt, amit erről a játékról tudni kell. A programot inkább az ifjabb, a véres jelenetektől és gy ko.ós játéktó meg nem fertőzött zsengébb korosztály számára ajánlják a fejlesztők. A readme bő legalábbis va ami hasonlót tudtam kideríteni. Megemlíteni azt is, hogy ez a program nem azért nem nyerte meg a tetszésemet, mert túzottan gyerekes, vagy éppen nem realisztikus (nincs vér, gagyi mozgatás stb...), hanem azért mert eszméletlenül le lett (az egyébként jó kis engine) butítva. A Laser Arena, mint ahogy azt a neve is mutatja egy a Q3 mintájára készült program, ahol multiban egymással, vagy egyjátékos módban botok ellen vehetjük fel a harcot. Egyértelműen leszűrhető az, hogy a Q3 mintájára készítettek a programot. Minden, még a menük felépítése is ugyanaz, mint a nagy testvérnél.

Ahogy már említettem az enginnel valami borzalom, hogy mit műveltek. Azt hiszem mindannyian tudjátok azt, hogy hogyan néz ki a Q1. Az új OpenGL Q1 patch-et bármilyen régi is, mégis tökéletes.





Nagyszerű grafikája van, és az egyetlen hátrányt, maximum a kevés poligon jelentheti. Én a ma napig, ha van időm, nekiülök és gyűrök vele egy kicsit, mert még mindig egy jó, és főleg nagyon hangulatos játéknak tartom. Ezzel szemben az amit a Q1 motorjával a Laser Arenaban műveltek az egyszerűen borzasztó.

A gépigény

Ebben a programban csak az a lényeg, hogy egy viszonylag újabb OpenGl driver legyen a gépünkön. 3dfx tulajdonosoknak csak a mini.Gl nevezetű kis kiegészítőre van szükségük a futtatáshoz.
Ahogy azt már leírtam, egy alap P1-es gép 32 MB Rammal, és egy voodoo 1-es kártyával tökéletes működést eredményez. Az irányításban semmi nehézség nincs, minden a már ismert FPS programokból ismeretes maradt. Két alap játékmódot választhatunk single módban. Az első a "Ladder" azaz a létra amely egy fokozatosan nehezülő játékmenetet kínálna, először kisebb pályákon és csak egy ellenféllel majd több bot ellen és nagyobb szinteken. A második a "Challenge" amelynél mi szabhatjuk meg az ellenfelek számát és a pálya jellegét is. Egyszóval ez egy egyszerű "custom game" opciónak felel meg. Természetesen ezen kívü multiplayer is választható és ezen belül a szokásos deathmatch, team deathmatch, cooperative mode stb., egyéb PI Online lehetőség nincs.
A játékról sajnos (csak ladder és challange módban próbáltam) elég sok negatívumot kell megemlítenem.

A botok

Nos a botok szellem színvonalát körülbelül úgy tudnám jellemezni mintha a Q3-ban a legkönnyebb fokozat mellett volna még lega ább öt, és abból is a legalsót választanánk.
Az ellenfeleink mocskosul bénák, még ha nehezebb fokozatot is választunk csak állnak, és nem tüzelnek ránk. Ha viszont ellalá.ok őket, akkor rögtön, mint az őrült elkezdenek lövöldözni birka módjára, az sem érdekli őket, ha esetleg a csapattársukat (team deathmatch esetén) lövik hátba. Ebből kiderülhet, hogy nem sok kihívás van a programban.

A Grafika

Őszintén mondom, hogy ez a lehető legnagyobb szívfájdalmam a programban. Miért kellett egy ilyen jó grafikai motort, ennyire lekopasztani?? A falakon, mint a képekből is látszik semmi textúra sincsen. Mintha egy nagy csempézett kriptában járna az ember. Teljesen üresek a falak az emberek kidolgozottsága pedig a leggyatrább, amit valaha láttam. Talán az a néhány dobbantó, meg teleport dobja fel egy kissé ezt az igencsak sivár képet.

Fegyverek, Powerupok

A játékban lévő fegyverekről nem nagyon ke o da akat írkálnom, ugyanis egyetlen féle létez k belőlük, mégpedig a címben is szerep ő lézer stukker (nem vitték túlzásba). A powerupok már vá tozatosabbak lettek, de a hatásuk megint csak szinte semmi. Felvehetünk gránátot amely a robbanáskor mindenfelé lézersugarakat szór, vagy pajzsot, amellyel nem rögtön az első lövés után haláloz.unk el, hanem kétszer is eltalálhatnak minket(! !!) Van még ezenkívül egy gyorsító pack amivel gyorsabban lőhetünk és ha ráleltünk akkor láthatatlanná tévő erőtér is felvehető. Majd kifelejtettem a fegyver erejét növelő cuccot. Ezt onnan vehetjük észre, hogy a lézersugár vastagabb lesz néhány pixellel, hatásfokra semmit sem tapasztaltam (sajna).

Összegzésképpen csak annyit írok, hogy ezt a programot lényleg csak a fiatalabb korosztá ynak ajánlom mert nekik még lehet újat mutatni. Ez a progi legalább 30 százalékkal többet érdemelhetett volna, ha legalább a Q1 grafikai és játékbeli szintjét eléri. A készítők egyébként plusz pályákat és botokat is ígértek a neten, de szerintem ez már semmit sem fog javítani ezen a harmatgyenge projecten.

Uriel

külcsín/belbecs

JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

summa summarum

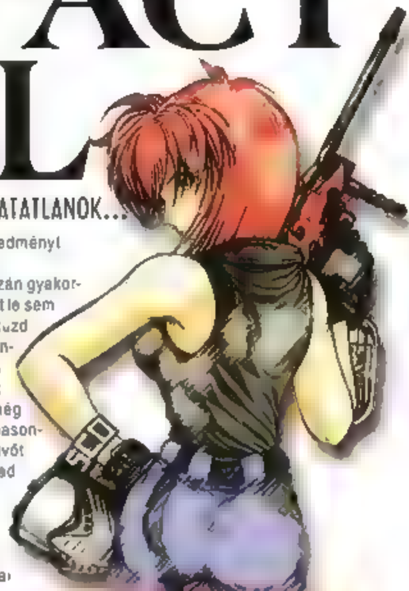
Minden quaker mérföldekre kerülje el!

végítélet

40%

HIGH IMPACT PAINTBALL

★ ISTEN ÚTJAI, ILLETVE A FESTÉKPISZTOLY LÖVEDÉKEINEK ÚTJAI KISZAMITHATATLANOK...



SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Sunstorm Interactive
Kiadó: WizardWorks
Web: www.sunstorm.net
Minimum: PII 266, 32 MB RAM
Ajánlott: PII 300, 64 MB RAM
3D kártya*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Valószínűleg keveseknek kell magyarázni, mi is az a Paintball. Ha mégis, hát zanzásítva nagyjából a következőről szól a dolog: néhány lapofa ember kitalálta, hogy speciális festékpisztolyokkal lövöldöznek, s ebből egy sportág született. Méghozzá egy igen s keres sportág, hiszen — ki tudja miért — de az ember mindig is szeretett lövöldözni.

Ebből a sportágból készült most egy játék, ami műfajilag magától értetődően egy first person shooter. De vajon milyen sikerre számíthat egy ilyen próbálkozás? Vajon az FPS-rajongók nem pontosan azt szeretik, hogy valami olyasmit csinálhatnak, amit a valóságban nem? Vajon nem pont az adja az ilyen játékok zamatát, hogy Rambot játszhatunk az életünk kockáztatása nélkül?

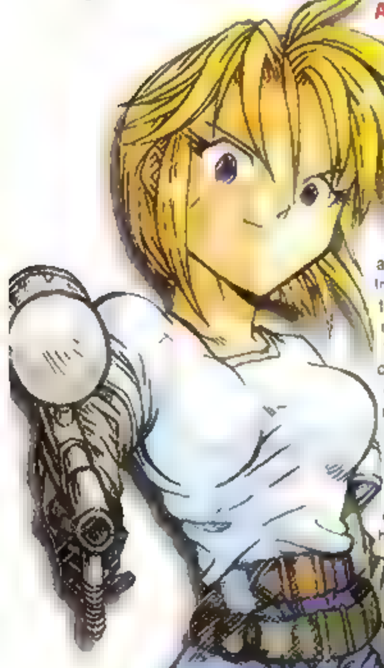
A magányos farkasok figyelmébe

Hát szóval a High Impact Paintballnak talán már a témaválasztása is elég szerencsétlen, de azért nézzük, mit tartogat azoknak, akik mégis fantáziát látnak benne. Az installálás után rögtön láthatjuk, hogy a Start menüben ott díszeleg egy ikon, amivel közvetlenül egy javasolt szerverre kapcsolódunk rá, s ez már jelzi, hogy ismét egy olyan játékról van szó, ami elsősorban a világhálóra készült. Rögtön hozzátehetjük, sajnos túlságosan is csak arra élezték ki.

Számomra az ideá is "multi playeres" FPS úgy néz ki, mint az Unreal Tournament. Jóllehet multiplayer rendszerű küldetéseket ad be a gép az egyjátékos módban, de azokat úgy, hogy azok teljesítésével újabb és újabb küldetéseket nyithatunk meg — vagyis a játékos elnyeri a jutalmát. Nos ez az, amit a High Impact Paintballból rendkívül hiányoltam. Kiválasztjuk a küldetés típusát, nem kevés hercehurca árán legyőzzük a botokat, mire mit kapunk a fáradozásainkért? Jön a következő ugyanolyan menet.

A szabályok

A főmenüben három szokásos játékmódot találunk. A Quick Play-jel automatikusan egy csata indul — azonnal a közepébe vágunk. Az egyjátékos, botok ellen játékot a Single Playernél találjuk, a hálózati, avagy internetes szisztéma pedig természetesen a Multiplayer címszó alatt. Az egyes játékmódokon belül az alábbi öt fajta küldetés lehetséges, melyek mindegyikéhez 2-2 pálya közül választhatunk.



Free for All: ez ismertebb nevén a deathmatch. Mindenki mindenki ellen felállásban zajlanak a csaták, s az nyer, aki elsőként gyűjti össze a kellő számú skalpot, avagy az idő leteltével a legjobb eredményt mondhatja magáénak.

Capture the Flag: az igazán gyakorlott FPS-játékosoknak ezt le sem kell fordítani. Két csapat küzd meg egymással (csapatonként négy-négy taggal), s a cél a másik zászlajának a megszerzése, mielőtt még az ellenség cselekedne hasonlóképp. Amikor a zászlóvivőt megölik, a zászló ott marad, ahol épp az incidens történt, s majd egy másik katona viheti tovább. (Azt nem egészen értem, hogy a zászló tulajdonosai miért nem tudják begyűjteni a saját zászlójukat — holott ez minden értelmes játékban így szokás.)



Speedball: harc az utolsó emberig, vagyis az ellenfél csapatát maradéktalanul likvidálni kell. Ha netán idő előtt kiesünk, még drukkolhatunk a csapatunknak, de a játékba már nincs beleszólásunk.

Siege: ismét egy csapatjáték, melynél az egyik csapat minden erejét megfeszítve ostromol, míg a másiknak meg kell tartania a pozícióját — azaz nem szabad, hogy a támadó megszállassa a védett bázis kürtjét.

Practice Field: gyakorlópálya, bár igazándiból nem sok mindent lehet gyakorolni vele. Céltáblák vannak mindenfelé, de senki nem vesz a fáradságot, hogy értékelje a teljesítményünket, vagy egyáltalán minősítse a találatokat, úgyhogy hamar rá lehet unni.

Az opcióknál meghatározhatjuk az egyes menetek körülményeit, azaz hogy legyenek-e plusz felvehető festékpatronok és széndioxidos kapszulák (e két összetevő szükséges a fegyverekbe), és hogy meddig, vagy hány skalpig tartson a játék.

Mint ahogy az már az FPS-ekben





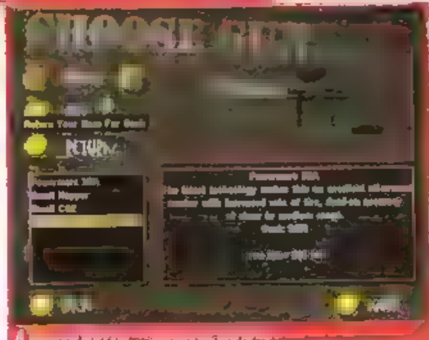
szokás, a saját karakterünket valamennyire mi formálhatjuk meg: nem csak nevet adhatunk neki, de választhatunk neki férfias, avagy nő es külsőt, s a ruhája fazonján is változtathatunk.

Ezután jön a fegyverek megvétele illetve végül a csapattársak kiválasztása — utóbbi persze csak akkor, ha csapatjátékot indítottunk.

Elő a szódás patronnal!

Bár jómagam nem tulajdonítottam különösebb jelentőséget, hogy milyen fegyverre rendelkezek (a lassú lövedékek miatt a legjobb fegyvernél sem lehet biztos a találat), de azért valamennyire számít, hogy milyen típust és milyen kiegészítőket vásárolunk be. Mert előfordulhat például, hogy a festékpatron idejekorán robban szét, s az ellenfél ruhája helyett a csőben kenődik szét. Erre pedig leginkább akkor kerülhet sor, ha gyorsabb tempóban tüzelünk, mint azt a fegyverünk bírja. (Ez a beragadás nevű jelenség elég kellemetlen: nem elég, hogy egy pár másodpercig nem tudunk tüzelni, utána még pontatlanná is válik a fegyver. Idővel tisztul csak ki — ahogy egyre többet lövünk.)

A vásárláshoz meglepő módon egész sok pénzt kapunk, így a három (!) modell közül mindjárt megvehetjük akár a legdrágább



fegyvert is. Ennek az az oka, hogy a kezdő összeghez hozzátenni nem tudunk, pénzt ugyanis nem lehet gyűjteni. A pénz egyszerűen csak egy határértéket jelent, hogy ne lehessen mindent összevásárolni — így a fegyverünk összerakásával is taktikázhatunk egy kicsit. Nem biztos, hogy az a legjobb megoldás, ha azt a fegyvert vesszük meg, ami a legtávolabbra visz a leggyorsabb sorozatokkal lövés a legmegbízhatóbb, hiszen úgy viszont nem marad pénz olyan apróságokra, mint a nagyobb CO2-ős kapszula, a hosszabb cső (ezek nagyobb hatótávolságot biztosítanak), az extra tárak, vagy a lézeres célzóberendezés.



Jól jöhet nem mintha különösebb szükség lenne ez utóbbiakra. Isten útjai illetve a festékpisztoly lövedéke ugyanis abszolúte kiszámíthatatlanok. Nem elég, hogy ívelten kell lőni, de még a széljárás is beleszámít a lövedék útjába. Én legalábbis csakis a szélre tudtam gondolni, amikor néha sehogy sem tudtam célba találni. Ha nagyon távolra célzunk, egyszer balra kanyarodik a lövedék, mire egy milliméterrel odébb fordítjuk a puska csövét, de akkor meg már jobbra viszük el a célpontot.

Nagyon nem oké

Amúgy ez a milliméteres igazítás nem is olyan egyszerű, merthogy az irányítás nem a legtökéletesebb. Az első dolgom az volt, hogy az opcióknál visszavettem az egér érzékenységéből, olyan idegesítően rángatta a fegyvert az emberem. De sajnos ez után sem voltam felhőtlenül boldog a programmal. Kérdem én: az ugrás például mire jó? Mert teszem azt, nem lehet felmászni a kocsironcsokra, s nem lehet átugrani még az alacsonyabb falakat sem. Egyedül a lebujásnak van valódi jelentősége: a fedezékek keresése mondhatni az egyetlen stratégiai fontosságú művelet. Na meg még a "hergelés" gombokkal lehet kicsit szórakozni. A számbillentyűkre mindenféle sértéseket kiálthatunk oda az ellenfeleknek, mire azok válaszul sokszor előbújnak a fedezékükből.

A többi amúgy a szerencsén múlik. Bizony nagyon is hogy a szerencsén, mert az irányítás förtelem. Egyrészt nagyon csúnya, hogy fák törzsein egyszerűen átsétálhatunk (azaz a fák nem jelentenek fedezéket), másrészt meg nagyon idegesítő, hogy a falakra állandóan felragadunk. Az a sok fennakadás már nem is beszorulás, hanem beszólás. Hihetetlenül kontár alkotás az engine.

Ami a kezelést illeti, még azt sem tudták megoldani, hogy hősünk fel tudjon mászni a létrákra. Egyes pályákon ugyanis felbukkan egy-egy őrtorony, s inkább rendszeresítettek hozzájuk egy külön billentyűt, amivel egy szempillantás alatt fenn teremhetünk... És akkor ezek után még azt merik állítani, hogy tisztára mint a valóság, s épp csak a találatok okozta kellemetlen horkákat nem szimulálja a gép.

Mint látható, a játékhoz sajnos nem valamely kima... élező igényes engine-t licencelték le, hanem teljesen saját készítésű a dolog. Egy biztos, az a kotók nem szenvednek önbizalomban hiányt. Idézek a játék readme fájljából: "A Paintball igen magas szintű realizmust biztosít, köszönhetően az izmos grafikai motorjának. A legjobb teljesítményt, illetve a legnagyobb élethűség kedvéért feltétlenül javasoljuk egy 3D-s grafikuskártya beszerzését. Tekintsük ezt egyszerűen csak egy új paintball beruházásnak."

Hát ezen az "izmos grafika motoron" egyszerűen röhögni kell. Ha valóban olyan izmos az a grafika motor, akkor egészen biztosan csak alapjáraton pörög. Merthogy a terep úgy néz ki, hogy annak kiszámításához aligha van szükség erőfeszítésre. Sprite-ból készült fák, szögletes gumiabroncsok, papírból lévő kocsironcsok: hót primitív az egész. A pályát szegélyező kerítés például egyszerűen csak fel van festve a domboldalakra.

Összegezve, ha félre is tesszük a témaválasztással kapcsolatos előítéleteinket, akkor sem lehet jól mondani erről a játékról. Nekem specie már a Nerf sem tetszett, ahol műanyag pisztolyokkal lehetett lövöldözni, de az legalább egy jó engine-re épült. Ez a játék még annál is sokkal szánalmasabb, ami hát nem kis dolog.

V Z

Rokonlelkek

Nerf Arenablast
Egy másik FPS, ahol még véletlenül sem tudunk halált okozni a fegyvereinkkel. A fegyverek ugyanis a Hasbro katalógusából származnak. (ld. 576 '00/4 - 65%)

Unreal Tournament
Az egyik legideálisabb FPS a multiplayer játékok szerelmeseinek, am ettől függetlenül még a magányos játékosoknak is tartogat kihívást. (nem teszteltük)

kulcsin/belbecs



summa summarum

Sportnak lehet, hogy jó a Paintball, de játéknak biztosan nem



BUCKMASTER DEER HUNTING

★ Minden vadász le van szarvas...!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Sylum Ltd.
Kiadó: Sunstorm
Web: www.planetdeerhunter.com
Minimum: P133, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Fiuk készítsétek be az üdítőt és a szendvicset, ugyanis vadászni indulunk! Hogy miért is kell bekészíteni - ha nem is a hátizsákba, csak az asztalra a számítógép közelébe? Mivel ez a sportág sok-sok türelmet, kitartást és feszült figyelmet igényel. Mindezekre szükségetek is lesz, ha elkezditek a "Buckmaster Deer Hunting"-al a játékot.

Aki találkozott már a játék korábbi verzióival, bizonyára tudja, hogy a Sunstorm 1997-ben adta ki az első vadász szimulációs játékot sok egyéb sport szimulátor mellett, "Deer Hunting" néven. Az ilyen stílust kedvelők örömére 1998-ban követte a második rész, és most itt van a harmadik epizód, amit ugyan 1999-ben adtak ki, de Európába csak ez év tavaszán érkezett meg. **(a hivatalos megjelenési dátum 2000.06.02. — Sz.JVC.)** Csak megsúgom, hogy a napokban adták ki az USA-ban a negyedik folytatást, ami vélhetően még karácsony előtt eljut a hazai üzletek polcaira. A kiadó nem titkolt célja ezzel a játékkal, hogy a vadászat kedvelői a holtszezonban se maradjanak szórakozás nélkül, illetve a vadászat iránt érdeklődő fiatalok belekóstolhassanak ennek a sportnak az ízébe, hangulatába, megtanulhassák a szabályokat, mindezt a számítógép előtt ülve a meleg (vagy inkább hűvös?) szobában, anélkül, hogy bárkinek is veszélyeztetnék a testi épségét. A "vérleen" vadászatról már nem is beszélve. Hogy ezt hogyan valósították meg? Igen eredeti módon, de mielőtt elemezni kezdem a játékot és belevágok a közepébe, járjuk körbe egy kicsit a sallangokat.

Maga a játék, két teljes CD-n terpeszkedik, és a telepítéskor alapból a full installt ajánlja fel, ami csaknem 600 MB helyet igényel a vinyón. A játékhoz viszont csak a második CD-t használja a program. A full és a minimum install között csak annyi a különbség, hogy a minimum installt választva azok az állományok, amelyek nem kerülnek fel a merevlemezre, a játék menet közben a második CD-ről olvassa be, és ugye nem kell mondanom, mennyit lassít ez a játékmeneten. Telepítés után a program első indulásakor megvizsgálja a rendszert és annak sebességét, és megpróbálja a legoptimálisabbra beállítani a játék tulajdonságait. Sajnos azt tapasztaltam, hogy nem sok sikerre teszi mindezt. Kétféle erősségű gépen próbáltam a játékot. Az első egy P-233-as volt egy 4 MB-os Virge GX videó kártyával és ezen a gépen enyhén szólva erősre állította be a jellemzőket, a másik gépen pedig, ami egy C 466-os Voodoo3-3000-rel - meglehetősen alacsonyra kerültek ugyanezek a tulajdonságok. Tehát mindenképpen ajánlatos már az első indításkor elmélyedni a beállításokban, és a rendelkezésre álló erőforrásokhoz igazítani a játék jellemzőit. Itt jegyzem meg, hogy a kiadó által ajánlott minimális konfiguráció alaposan el lett túlozva, ugyanis a kisebbik tesztgépen (P-233) gyakorlatilag játszhatatlan volt, úgyhogy a játék a kiadó ajánlása ellenére meglehetősen erőforrás-igényes.



A játék főmenüjéből kiindulva nekivághatunk a kihívásos vadászversenynek, vagy a közönséges vadászatnak, de a hálózati játéknak is. Kijelölve a kívánt játéktípust, választhatunk magunknak külsőt, ruházatot, beírhatjuk az adatainkat (még a lakcímünket is), testre és gépre igazíthatjuk a játékot ("options" menüpont), valamint megnézhetjük a különböző helyszíneken gyűjtött trófeákat, (feltéve, ha van már ilyenünk). A beállítások elvégzése után, eldönthetjük mely helyszín számunkra a legszimpatikusabb, ahol ringbe kívánunk szállni a pontszámokért, amiket a gyűjtött trófeákért kapunk. Ha kihívásos versenyen indulunk, akkor előre beállított fegyverrel és felszereléssel kezdünk (ezt igencsak gazdagosnak találtam). Amennyiben egyszerű vadászatra szánjuk rá magunkat, akkor a felajánlott felszerelést módunkban áll összeválogatni, a fegyvertől kezdve a hozzá használatos lőszeren át a távcső, valamint a csalogatóknak használt felszerelésig.

Ezekre majd még visszatérek, de nézzük meg előbb a kihívásos verseny lényegét. Az első körben négy helyszínből választhatjuk ki, hogy hol szeretnénk kezdeni, illetve melyik versenyágban. Az első helyszín Alabama, ahol késő ősszel egy "Bowhunt" és egy "Shotgun hunt" versenyszám között választhatunk, a következő hely Pennsylvania, ahol szintén késő ősszel egy "Bowhunt"-on indulhatunk, majd a kora téli Canada, ahol "Rifle hunt"-on vehetünk részt. A helyszíneket kiválasztva, jellemzően a területen élő egy-egy kapitális szarvas megkeresése és kilövése a kitűzött cél. A verseny közben persze találkozunk több szarvassal is, ezek kilövéséért az agancsuk mérete alapján kapunk pontokat a kvalifikációhoz a további helyszínekre, de a továbbjutáshoz elengedhetetlen a célul kitűzött vad elejtése. A területen





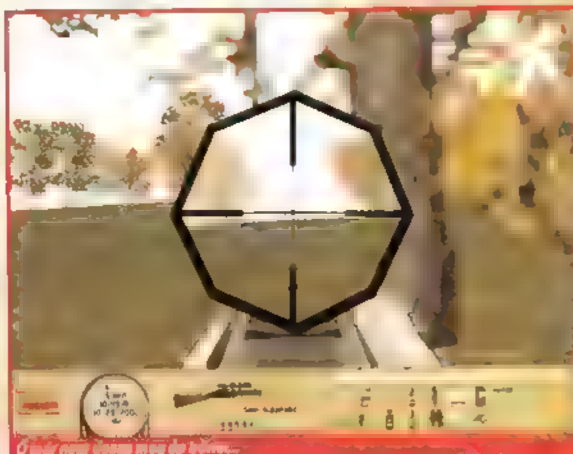

És már megint a vadászház...

történő mozgáshoz használhatunk terepjáró furgont és négykerekű homokfutót, de mehetünk gyalog is, bár a bejárandó hatalmas területet nézve és figyelembe véve, hogy mindez időre megy, célszerűbb valamelyik motorizált járművet választani. A verseny alatt kapunk magunk mellé egy kísérőt, aki inkább a tanácsadó és a döntő bíró szerepét tölti be. (olyan tenyérbe mászó vigyora van, hogy az embernek kedve lenne behúzni neki egyet egy-egy elrontott lövés után) Mindvégig követ bennünket akár az árnyék, és természetesen (?) be nem áll a szája, ha valamit az előre kidolgozott forgatókönyv ellenére teszünk.

Egyszerű vadászatot választva a ruházatunk kiválasztása után, a felszerelésünket már mi magunk tudjuk összeállítani. Így kiválaszthatjuk fegyverünket a lőszerrel, a tájékozódáshoz nagyon hasznos GPS-t, távcsövet, térképet, iránytűt, valamint a biztosabb lövéshez a különféle összecsukható lőállások valamelyikét, a préda előcsalogatásához csalikat, a különféle hangutánzókat és illatmintákat. Eldönthetjük, hogy milyen járművet akarunk közlekedni a terepen, és itt kell magunkhoz venni a vadászengedélyt is, ami külön szól tehénre és szarvasbikára. Ajánlatos átgondoltan összeválogatni a felszerelést, mivel csak tizenhat hely van az "inventory"-ban, és hamar megtelik.

Ha összeállítottuk a felszerelést, összesen tizenöt helyszín közül választhatunk, és kora ősztől késő télig beállíthatjuk az évszakot is. Logikai alapon ezt a választási lehetőséget előre tettem volna, mivel akkor a választott terület és évszak jellegének megfelelően a ruházatot és a felszerelést is könnyebb lenne kiválasztani.

Az egyszerű vadászat közben (quick hunt) egyedül vághatunk neki a vadászterületnek, bár a vadra lesve hallatszik, hogy körülöttünk intenzív vadászat folyik, legalábbis a lövések zajából erre lehet következtetni. A "quick hunt" során az érdekes az, hogy csak egyetlen vadat ejthetünk el, illetve kilőhetünk bármennyit, de csak egyet vihetünk magunkkal.



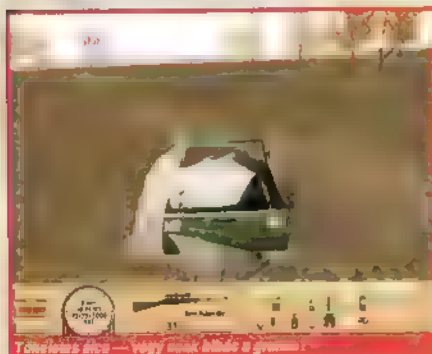
Az Irányítás

A játék irányítása kinek-kinek tetszése szerint történhet egérrel, billentyűzettel és joystickkal is. Természetesen az egér használata a legkézenfekvőbb és legkényelmesebb (legalábbis szerény tapasztalatom szerint) de a billentyűzetre kiosztott gyorsbillentyűk mindig elérhetők. Nem elírtelenségként, de 62 féle billentyűt lehet ebben a játékban használni, beleértve a kurzormozgató billentyűket is. Mindezek ellenére a játék irányítása egyszerű, a menürendszere logikusan és jól felépített, épp ezért a 62 billentyűtől nem kell megijedni, hiszen nagyrészüket kiváltja az egér, a maradék néhányat pedig könnyű megjegyezni.



A Játékmenetről

Minden játékfajtára egyformán jellemző az, hogy a beállítások és a felszerelés felvétele után lehetőséget kapunk a használandó fegyver kipróbálására, úgymond belövésére is egy lőtéren. Melegen ajánlom mindenkinek, használja ki ezt az alkalmat, ugyanis a tapasztalatom szerint, minden fegyver igényel kisebb korrigálást! Nem árt azt sem tudni, (szintén itt tehetünk szert erre a tapasztalatra) hogy mekkora távolságra, mennyivel kell fölé célozni, illetve oldalszél esetén a kilőtt lövedék mennyit tér el a röppályán a célba érkezése előtt. Tehát vadászjelöltek először gyakorolni, fegyvert beállítani, és csak utána elindulni! A területre érkezve felülhetünk a kívánt járműre, és a térkép alapján eldönthetjük, merre induljunk. A térképről csak annyit, hogy szerintem teljesen használhatatlan, mivel csak nagyvonalakban tartalmazza a szükséges információt, ráadásul még az égtájak sem szerepelnek rajta. A tájékozódásban segítségünkre lehet még a GPS és egy iránytű is, legalábbis ha hoztunk magunkkal. Használhatjuk a különféle távcsöveket is, bár semmi értelmét nem láttam, mivel teljesen homályos képet láttam valamennyi típusban (**a célzó vízről eddig hallgattál!**). A kiválasztott területre megérkezve első teendőnk, a csalik használata. Ehhez a már említett szagmintákat, hangutánzókat használhatjuk. Az eszközök használata közben, akár egy oktató programban, a játék rövid filmrészleteket mutat be, arról, hogy mit hogyan kell használni és mire való. Felépíthetjük a lőállást, az álcázó sátrat, és ettől kezdve csak várni kell, hogy előjöjjenek a szarvasok. Említettem a bevezetőben, hogy készítsétek be az üdítőt (**ja, szóval Te így nevezed**) és a szendvicseket, ugyanis rengeteg türelemre lesz szükségetek. A szarvasok ugyanis nem rohangálnak percenként különböző irányokból, hanem teljesen, mint a valóságban a csali hatására jönnek óvatosan közelebb, és elég egy



Gyerünk csak apuchoz!

óvatosan mozdulat már is szélsza ad-nak. Illetem item meg a játékba épített mesterséges intelligenciát, ami szerintem bámulatos! A hívó hangra a szarvasok válaszolnak, meg-meg-állva óvatosan közelednek, időnként bele szagolva a levegőbe. Amit viszont megfigyeltem és zavart, az az volt, hogy először mindig három-négy szarvastehén érkezik, és a kilövésre érdemes szarvasbika csak távolabbról érdeklődik.

Nagyon sok türelem kell kivárni, hogy a szarvasbika is lőtávolon belülre kerüljön. Ami tetszett az viszont az volt, hogy a lőtávolon belülre érkező szarvasokra a program figyelmeztet, tudtunkra adva az érkezés irányát, és a távolságot.

Jól meg kell választani, mikor lövünk a célkeresztbe került szarvasra, ugyanis ha túl messziről lövünk rá, könnyen elvéthetjük a lövést (amit nem is olyan nehéz) ha pedig túl közel engedjük, akkor kevesebb ponttal jutalmazza a program a trófeát. Azt ugye mondanom sem kell, hogy ha mellé lövünk, a szarvasok elmenekülnek, és kezdhetjük elölről a hívogatásokat, és a várakozást.

Még egy érdekes dologgal találkoztam a kihívásos versenyen. Ha a segítő felé fordítjuk a lövésre kész fegyvert, a program automatikusan leengedi, letve félreforditja a fegyverünket, egy rövid magyarázó szöveg kíséretében, és ugyanez vonatkozik minden más esetre is, amennyiben emberre fogjuk a fegyverünket.

A hangok

A játék során igazi amerikai country zenét hallhatunk, legalábbis a beállítások alatt. Kiérkezve a vadászterületre a zene elhallgat, de cserébe hallhatjuk az erdő hangjait, mindezt tökéletesen élethűen. Ahogy lépkedünk, az alj-növényzettől függően változik a lépteink zaja (havas tájon például ropog a hó a abunk alatt, ha elég közel engedjük a szarvasokat, még az ő lépteik is hallatszanak. A fegyverek röveszaja, a madarak csicsergése, a szarvasok hangjai, a felhangzó farkasüvöltés mind tökéletesen élethű, ráadásul a 3D path telepítése után még a hang irányából is következtetni lehet a zajforrás helyére.

A grafika

Eddig csupa jót írtam a programról és most elérkeztem ahhoz a ponthoz, amikor már csak nagyon mérséke t le kesedéssel tudok írni. A játék grafikája egyszerűen csapnivaló.

Ilyen minőségű grafikával valamikor a kilencvenes évek közepén találkoztam, de akkor nem kellett erőmű a játékhoz. Lepedő méretű pixelekből kirakott textúrák jellemzik az elnagyolt tájat, valamint minden szarvas mérete egyforma, a folyóban a halak a víz tetején úszkálnak, ráadásul akkorák, mint maguk a szarvasok.

A járművek az út fölött úsznak, a vadászok mozgása külső nézetben már-már röhejes, a havon éppúgy látszanak a lábnyomok, mint a zöldellő réten, a fák és a bokrok pedig akár ott sem lennének.

Ha elindultam toronyiránt simán keresztül mentem minden fán és bokron, legfeljebb kicsit lelassultam, ha egy vastagabb fa állta az utamat.

Most már csak az a kérdés vetődik fel bennem, hogy vajon miért szaggatott olyan iszonyatosan a játék egy P-233-as gépen, annak ellenére, hogy a látványosságot a minimálisra állítottam?

Feltételezem, hogy az erőforrások nagy részét a játék mesterséges intelligenciája foglalja le, amit viszont nincs módunkban állítani.

Na most akkor merre is vagyok???

Summa summarum

Összefoglalva, egy igazán remek hangulatú játékkal találkoztam, ami igazi kihívás a türelemnek.

Remekül érzékelteti egy vadászat hangulatát, az előkészületektől kezdve a vad becserkészéséig, mindezt tökéletes hanghatásokkal fűszerezve.

Keveseknek adatik meg, (mai világunkra pedig fokozottan igaz ez,) hogy ennek a drága szenvedélynek hódoljanak. Hallani lehet milliókat érő puskákról, több száz forintos lőszerekről. A járulékos kiegészítők sem tartoznak a filléres kategóriába.

Külön öröm, nem elhanyagolható érzés a drága felszerelési tárgyak összeállítása sem, ahol kerül, amibe kerül, kedvünkre válogathatunk!

Elte kintve a játék látványvilágától egy valóban remek vadász szimulátor, amit bárkinek ajánlhatok, akinek van elég türelme, és szeretne a vadászattal megismerkedni.

Cremi

kütyü/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

summa summarum

Vajon ez a téma miért olyan sikeres az Államokban...?

végítélet

55%

EZT VEDD MEG!


1944


Colonization


Civilization

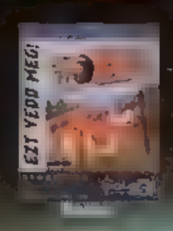

Flight Unlimited II


Admiral Sea Battles


Army Men


Apache Longbow


Atomic Bomberman




Broken Sword

1999,-



1999,-


Broken Sword II


Rally Championship






Terracide


UFO




Myth




Deathtrap Dungeon




Addiction Pinball



ULTRA COASTER

★ Egyszer fent...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Reactor Software
Kiadó: Reactor Software
Web: www.reactorsoftware.com
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: –

Különös, az emberek fizetnek egy olyan vasútért, ami ugyanoda érkezik, mint ahonnan kindult, ráadásul az utazás cseppet sem mondható zökkenőmentesnek rajta. A hullámvasútról van ugyebár szó — ha valaki eddig még nem jött volna rá —, mely minden valamire való vidámpark büszkeségének számít, s ami különös módon annál jobb, minél fehérebbek a beülő kiszálló utasok.

Hogy egy játékban lehessen hullámvasutat tervezni, nem először jutott valakinek eszébe, volt már rá példa a Roller Coaster Tycoonban, vagy legutóbb a Theme Park Worldben is. Hanem azok a játékok nem csupán a hullámvasútról szóltak, sokkal inkább egy teljes vidámpark életéről, s igazgatóként kellett helytállnunk. Az Ultra Coaster és Roller Coaster Factory most viszont arra tesz próbálkozást, hogy magának a vendégnek a szerepét élvezhessük — csak épp otthon. Persze fel tehetjük a kérdést, van olyan ember, aki soha nem unja meg a hullámvasutazást?

Az Ultra Coasterben — ha akarjuk — akár rögtön a játék indítása után helyet foglalhatunk egy szerelvényen, de természetesen építhetünk saját pályákat is. A játékhoz "alapból" 7 pályát mellékeltek, amelyek nyomban beleszédülhetünk a lélegzetelállító zuhanásokba és az emelkedőkbe, vagy ahogy az egész világ a feje tetejére áll. A pályák némelyike olyan, hogy az ember tényleg beleszédül. Felgyorsulunk, lassulunk, csavarodik a sín össze-vissza, hurkok, kanyarok, egyszóval minden van, amivel csak egy hullámvasutat cifrázni lehet.

Grafikailag nem egy korszakalkotó a játék, viszont dicséretére legyen mondva, hogy az igen szövevényes sínhálózatokat viszonylag szép képfrissítéssel tudja kezelni még egy átlagos számítógép is. Maga a vasút kidolgozása egyébként teljesen korrekt, csak hát a környezet nem mondható realisztikusnak — a pálya alapjául szolgáló síkságon csupán néhány fa árválkodik. Meglepő módon, a vasúton mi vagyunk az egyetlen utas, ami egy kicsit csúnya. Igaz, a magányosságunknak megvan az az előnye, hogy bárhova ülhetünk. Ha kilépünk a pause menübe, akár menet közben is helyet változtathatunk — sőt, arra is van mód, hogy kívülről kövessük a vasutat.

Az élmény meglehetősen hiteles. Induláskor megkapjuk az indító hangjelzést, s a biztonsági korlátok lecsukódnak. Aztán halk zakatolással megindul a szerelvény, majd elér az első emelkedőhöz, és rákapa vontató csörlőre, ami jellegzetes kattogással szép lassan felhúz minket a magasba. A csúcsra érve hirtelen úgy érezzük, az egész világ elcsendesedett, majd hirtelen elkezdenek eltűnni előttünk a kocsik, s a következő pillanatban már nagy robajjal zuhanunk lefelé.

Jobb és élethűbb hullámvasút szimulátor eddig még aligha volt. Ugyan a Theme Park Worldben is felülhettünk a dolgokra, de közel sem volt ennyire valósághű az élmény. Szépen kanyarodnak, tekerődnek a sínek, néhol palánkok vannak a sín mentén, és a sebesség nagyon meggyőző. Jópofa, ahogy az első csúcs tetején tábla figyelmeztet mindenkit, hogy tessék behúzni a kezeket és a lábakat. Mint az talán az élménybeszámolóból is kitűnt, különösen sokat segítenek az átélésben a zajok. A grafikához hasonlóan ezek is teljesen 3D-sek, a vontató láncok csörgése, a kerekek zörgése teljesen eredetivé teszik a benyomásainkat.

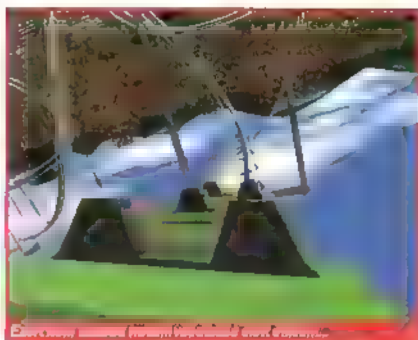
Mellesleg nemcsak ott ülhetünk, de irányíthatjuk is a szerelvényt. Mármint gyorsíthatunk és lassíthatunk. Más beleszólásunk természetesen nem is lehetne, habár még említésre méltó, hogy az egérrel folyamatosan nézelődhetünk, forgathatjuk a fejünket.

Nos, utazni lehet remek, ez nagyszerű! De persze még érdekesebb, ha magunk alakítjuk ki azokat a bizonyos hullámokat. Az Ultra Coasterhez egy igen kifinomult pályaépítő editort mellékeltek, amivel aprólékosan, s mégis egyszerűen tervezhetünk meg minden részletet.

Nagy vonalakban arról van szó, hogy ún. controll pontok lerakásával alakíthatjuk ki a pálya vonalát, amik valójában a tartóoszlopoknak felelnek meg. A pályát vissza kell hurkolni a kiindulóponthoz, jóformán csak ennyi a követelmény. Azt, hogy hova és milyen sűrűn rakunk le oszlopokat, teljesen ránk bízzák. A controll pontok helyei azért fontosak, mert az oszlopoknál van mód deformálni a pálya nyomvonalát. Teljes szabadságot kapunk, csűrhetjük-csavarhatjuk a sínt, amerre csak akarjuk, s elhelyezhetjük a starthelyet, a csörlőket, a gyorsító és lassító szakaszokat.

Miután elkészült a nagy mű, természetesen elmenthetjük, s akár felküldhetjük az Internetre is, hiszen egy oldal kifejezetten az ilyen pályákkal foglalkozik a gyártó site-ján. Az oldalról, a cég által kiadott új és a legjobb felhasználó pályák egyaránt letölthetők. Ha nagyon meg vagyunk elégedve a munkásságunkkal, elintézhetjük továbbá azt is, hogy képernyővédőnek installáljuk fel az egészet.

Ha úgy vesszük, szimulátornak teljesen kifogástalan az Ultra Coaster.



Csak az a gond, hogy vajon meddig lehet élvezni egy ilyen típusú játékot. Mert ugye sok gyerek vágyik például a szerelvényeket irányító személyzet helyébe, de garantálom, hogy az említett dolgozók már egy nap után rohadtul unják a munkájukat.

Egy menetet menni jópofaság, viszont ezt fog a kozásszerűen űzni már nem hiszem, hogy az. És nyilván ez a játékban is így van.

V. Z.





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

summa summarum

20 $-t fizetni egy képernyővédő letöltéséért ??

végítélet

54%

ROLLER COASTER FACTORY

★ ...Egyszer lent!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Pantera Entertainment
Kiadó: Valusoft
Web: www.valusoft.com
Minimum: P-I 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-I 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Tulajdonképpen lehet, hogy jobban megérte volna kicsit részletesebben is elmélyedni az Ultra Coaster editorának az elemzésébe, de magam azon a véleményen voltam, hogy ha már két oldal "elhullámvasutazunk" ebben a számban, e rettentő példaként álljon itt a Roller Coaster Factory is. Így egyszerűbb megmutatkozik, hogy az 54% bizonyos esetekben nagyon is kedvező értéknek számít — s elképzelhető annál még jóval rosszabb színvonal is. Mert előrebocsáthatjuk, finoman szólva a Roller Coaster Factory alulmúlja a riválisát.

A lényeg pedig ennél a játéknál is ugyanaz: egy működőképes hullámvasutat építeni, s aztán azt ki is próbálni.

A grafika már első pillantásra is kiábrándító. A fák törzsének alja átlyukad a talajon, ami által egy képlékeny masszának tűnik az amúgy sem túl gazdagon kidolgozott terep. Mert hát csupán ennyi az egész táj: mértani pontossággal sorakozó pálmafák és fű. A fáknak még árnyékuk sincs — az Ultra Coasterban legalább ennyiről gondoskodtak.

Maga a vasúti pálya is szánalmasan fest. Kétféle állványzattal támaszthatjuk alá a síneket: az acélszerkezet csőváza még csak kinéz valahogy, de az ún. faszerkezet fehér polisztirolgerendái (amik inkább papírgerendákra hasonlítanak) legalább olyan szánalmasak, mint a Budapesti Vidámpark kivénhedt faállványzata, ami mellett elhaladva csak csodálkozik az ember, hogy még nem dőlt össze. De mit is beszélek, ez még annál is pocsékabb, hiszen ez össze tud dőlni.

Azt hittem, hogy az agyamat eldobom, amikor az első művem kártyavárként omlott össze. Tudniillik úgy kell megtervezni a pályákat, hogy véletlenül se legyen fennakadás. Ha netán a szerelvény nem kap elég lendületet, és félúton visszagurul egy emelkedőről, egyrészt kisiklanak a kocsik és lezuhannak, másrészt az állványzat olyan "iszonyuan stabil", hogy nyomban elkezd omladozni. Hogy mitől dől össze, azt nem igazán értem, és aligha hiszem, hogy el tudná valaki magyarázni.



Na mindegy. Nézzük akkor a pályaépítést. No [illegible] programnak nem kevésbé primitív, mint maga a játék. Képzeljük el, mintha legóznánk, ugyanaz a feladat. Teljesen fix előre gyártott formák vannak (összesen mindössze 20), s azokat csak forgatni tudjuk. Ha teszem azt egy nagy hullámot akarunk, akkor fogjuk a legnagyobb emelkedőt, azt lerakjuk, majd veszünk még egy ugyanolyan darabot, s azt utána megfordítva rakjuk le. A bonyolultabb figurák — mint például egy hurok — teljes egészében előre vannak gyártva. A "még bonyolultabbak", ugymint a döntött sín, vagy a fejjel lefelé menet, pedig nincs előregyártva, mert egyáltalán nincs.

Kétségtelen, hogy a pályaépítés ilyetén formája nagyon egyszerű, és könnyen megtanulható, hanem a kész művek közel sem lesznek annyira elvezetesek, mint az Ultra Coasterben. Igaz, eleinte nem hányoljuk annyira a például az említett döntött pályát, hiszen kezdetben át sem lehet élni az elkészült mű örömét. Mielőtt ugyanis beleülhetnénk egy kocsiba, előbb le kell tesztelni a pályát, s a főpróbát pedig csupán egy külső nézetből láthatjuk. A teszt után végül kap egy minősítést a pálya — az alapján, hogy mennyi volt a legnagyobb sebesség, mennyire izgalmas a menet és ehhez hasonlók —, s csak mindezek elvégzése után helyezkedhetünk el az egyik ülésen.



A játék igénytelenségére a legjellemzőbb mozzanat az, hogy nyugodtan keresztülépíthetjük a fák törzsein a sínt. Alig egy-két fát kéne nyilvántartania a programnak, de még arra sem képes, hogy "kivágja" az utunkat keresztezőket. Így aztán felettébb érdekes, hogy egy meredekebb emelkedő hamar jelékezi a kocsikat, míg a fák törzsein akadálytalanul átsuhannak. Az mellesleg még furcsább, hogy még a demópályáknál sem igyekeztek ezt a hibát elrejteni. (Apropó demópályák! A szintek töltése igen érdekesen van megoldva. Az egy dolog, hogy igénytelenül egy Windows ablakot ad be a gép, de az még kiakasztóbb, hogy dokumentumaink között akar dolgozni, holott az install program létrehoz a pályáknak egy saját könyvtárat.)

A Roller Coaster Factory alapgondolása nem volt rossz, de a borzalmas kivitelezés miatt teljesen vakvágányra futott az egész. Ötletnek nem volt utolsó a szerelvény lendületének a megtartása (csak a legnagyobb emelkedőkön van csörlő), illetve, hogy nem lehet szabadjára engedni az éles kanyarok előtt, de nem tudom, miért kellett erőltetni például a pálya összeomlását. Ami pedig még nagyobb szarvashiba, a program kénye-kedve szerint számítja ki a szerelvény sebességét. Megtörtént velem, hogy építettem egy frankó gyors pályát, örültem, hogy átment a teszten, aztán beleültök, és végül velem együtt siklott ki. Hogy akkor a teszten miért nem bukott meg?

V. Z.


A művem romokban hever — meg én is (ettől a játéktól)

külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVAHIHETŐSÉG
[illegible]

summa summarum
Még szerencse, hogy Európában nem kerül forgalomba...

végítélet
20%

RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE

★ Ez annyira logikus, hogy már szinte nem is értem...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Sierra
Kiadó: Sierra
Web: www.sierra.com
Minimum: P90, 32 MB RAM
Ajánlott: P166, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Nem tudom, hányan lehettek, akik emlékeztek még az 1994-95-ös évre. Ebben az időben dobta piacra a Sierra a The Incredible Maschine (röv den TIM) nevű logikai játékát. Ez az alkotás stílusteremtő volt, s máig nem akadt vetélytársa. A játékban arról volt szó, hogy mindenféle csodálatos háttér előtt, különböző tárgyat kombinálva kellett végigvinni vagy száz pályát. A feladatok pályáról-pályára nehezedtek. Volt, ahol csak a ventillátort kellett bekapcsolni, hogy elfújja a lufit, de voltak pályák, ahol napokig el lehetett gondolkodni azon, vajon mit, és hová legyek? Nem egyszer csak hárman-négyen jöttünk rá egy-egy megoldásra. Jó fél évre rá lala koztam a második részével, ami több tárgyat és kom kus elemet tartalmazott, és jóval szebb volt, de még mindig megtartotta a jó öreg DOS-os környezetet.
A Sierra ezzel abba is hagyta a sorozatot, pedig hatalmas siker volt! Évekig nem is hallottunk egy esetleges folytatásról, most pedig váratlanul megjelent a várva várt következő rész.

A játék (menet)

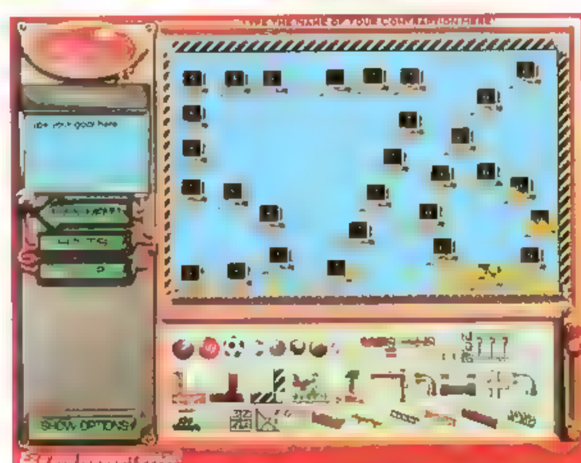
A Tim-ben megszokhattuk, hogy a pályák egyre erősebbek, és egyre több gondolkodást igényelnek, és egyre több tárgyat kell felhasználnunk a játék előrehaladtával. Most egy kicsit finomítottak a dolgon, és különböző nehézségi szintekre bontották a játékot. A készítőknek ez jó ötlete volt, hiszen így gyakorlatilag az egész család számára játszhatóvá vált, mert már mindenkinek elérhető, és ami a fő érthető. A legkönnyebb szint természetesen a "Tutorial", ami bevezeti a játékost a program fortélyaiba. Itt ötven pályán próbálkozhat a kezdő kalandor. Ezután jön az "Easy", ami már egy kis gondolkodást is igényel. Ha ezt választjuk, akkor negyvenegy megoldandó fejtörővel találkozunk. A következő a létrán a "Medium", majd a "Difficult". Ez már a komoly veteránoknak való, hiszen ahhoz, hogy végigvigyünk ezen a szinten egy-egy pályát, már akár órák hosszát is törhetjük a kobakunk. Ezeken a szinteken negyvenöt illetve negyvenegy pályán keresztül tehetjük próbára a logikánkat, és az ügyességünket. Az igazi kihívást mégis az "Expert" pályák fogják jelenteni. Ez negyvenet számlál. Nagy újítás a TIM életében, hogy van "Two Player" opció, ahol a két játékos időlimitet kapva együttes erővel kell, hogy legyűrje az akadályokat. Ebből ötvenet számlálhatunk. Ha jól összeszámolom, összesen 267 pálya, ami valljuk be őszintén nem kevés. És akkor még nem említettem, hogy ter-



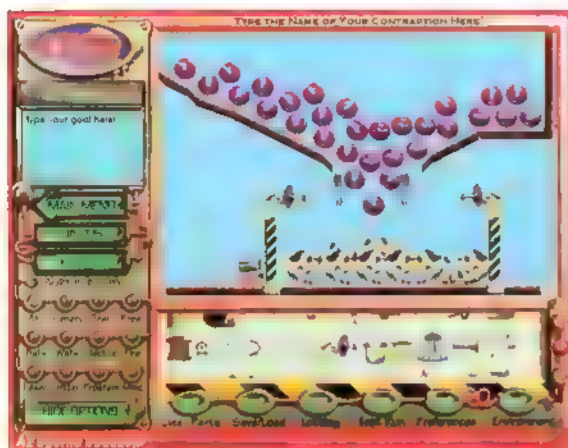
mészetesen magunk is megszerkeszthetjük ügyes kis fejtörőink, egy tökéletesen kezelhető pályaszerkesztőn! Itt aztán kedvünkre válogathatunk, hiszen az összes tárgy, terelem és háttér megtalálható a repertoárban. Az általunk készített feladványokat, a "Homemade" menüpont alatt hívhatjuk elő és tesztelhetjük le haverjainkkal. Innentől kezdve nincs is más dolgunk, mint kiválasztani a nekünk szimpatikus nehézségi szintet és már mehet is a játék.

Irányítás és egyéb fortélyok

Az irányítás kimerül a jó öreg "point&click" módszerben, tehát nagyon egyszerű. Az gazság az, hogy nem is az irányításban lesznek a nehézségek, hanem egy láncreakciót létrehozni az adott tárgyak segítségével, ami végül a pálya teljes lését jelenti majd. Erre a láncreakcióra rájönni lesz nehéz, de ez már csak pusztán logika kérdése. De mielőtt mélyebbre ásnánk, nézzük meg, mit látunk, ha egy tárgyra (ketrec, lufi) rákattintunk! A bal sarokban fent, a kukára kattintva tudjuk az eszközöket visszarakni a tárgylistába, a szomszédos bal sarkánál pedig forgatni tudjuk a síkban. A másik oldalon található nagyítóval információt nyerhetünk a tárgyról, és persze áthatjuk működés közben is. Vannak olyan különleges kellékek a játékban, amelyek programozhatóak, ilyenek a számítógépek, néhány labda, lufi, pirító, sőt kisfiú a házával is.



Programozáson ne értsünk nagy bonyolultságot, csak néhány tulajdonságot állíthatunk be rajtuk. (Pl. a fiú ne szaladjon, hanem csak sétáljon.) Most lássuk, hogyan tudjuk az említett láncreakciót létrehozni. Az egészhez nem kell más, mint a logikánk. De vegyünk alapul egy példát,

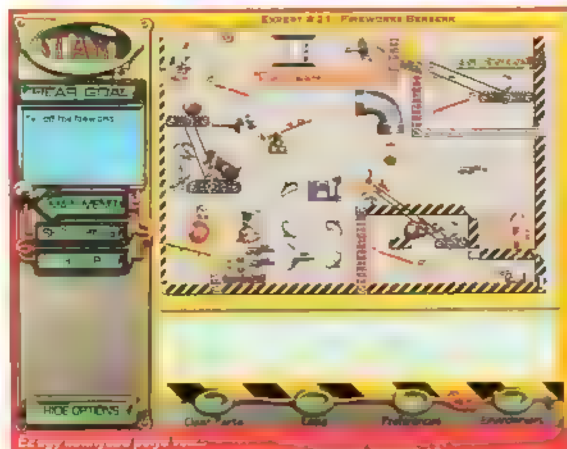


hogy miről is beszélek. Van egy magasból lezuhanó labda, ez megijeszti az aquáriumban lévő hörcsögöt, ami így futni kezd, és mozgásba hozza a futószalagot, amin egy másik labda van. A labda bekapcsol egy lámpát, ami az elé tett nagyító segítségével meggyújtja a rakéta kanócát. A rakéta pedig felszáll! A felszálló rakéta meggyújt egy dinamitot, ami a levegőbe repíti a rajta lévő tekegolyót! A golyó pedig egy rövid pottyanás után landol az időzítő tetején! Ez bekapcsol, majd a mellette lévő teniszlabdát meglöki. A labda nekimegy a cicának, a cicus meg elindul a ládája felé, és beleppottyan! A cica a helyén van, mindenki örül, ezen a részen is túl vagyok! (Minden egyes sikerem enyhe tapsviharral honorálja a gép) Ha ebből a folyamatból egy hiányzik, akkor azt kell pótolni, hogy teljesítsük a pályát.

Persze ez csak egy egyszerű példa volt, annál százszor nehezebb kihívások várják a vállalkozó játékosokat! Részemről a "Difficult" pályákkal szórakozom, de bevallom töredelmesen, hogy nagyon nehezek. Van egy nagyon érdekes dolog a programba építve, ez pedig nem más, mint a gravitáció ábrázolása! Hihetetlenül fontos a szerepe! Nincs is szebb látvány egy felfelé szálló tekegolyónál vagy cicánál! (Esetleg a kettő egyszerre!)

Az "Environment" menüpont alatt tudunk variálni. Itt egyébként be lehet állítani még a légköri viszonyokat és a háttérszintet is.

A légköri viszonyok az űrtől, az óceán mélyéig, míg a gravitáció a Holdtól, a Jupiterhez hasonló vonzásig állítható! Szóval ez a rész is tartogat még meglepetéseket!



A zene és a hangok...

Gondolhatjátok, hogy egy ilyen erősen gondolkodást igénylő játéknak csak valami megnyugtató zenéje lehet. Ha így gondoljátok nem sokat tévedtek! A játék 27, akár külön-külön lejátszható zenét, mind "midi" és mind "digital" formában tartalmaz. Ezek mind tökéletesen illeszkednek a játék teljesen egyedi hangulatához. Minden egyes kelléknek olyan a hangja, mint élőben. Felismerni a hangjáról a mixert és a porszívót is. A különböző labdáknak más hangja van földtéréskor.

Szóval az audio terén nagyon otthon van a program. A játék elindításától, az "exit" gombra kattintásig szól a zene! Természetesen minden egyes helyszínen változik, és a készítők odafigyeltek arra is, hogy egy lassabb számot, mindig egy pergősebb szám kövessen.

Ezzel elérték, hogy az amúgy sem egyhangú pályák ne váljanak monotonná, és unalmassá.

Így nem alszik el az ember a monitor előtt két-három pálya után. Mindennek van hangja, bárhová kattintsunk is.



Igen, a végére hagytam, de sajnos a program közel sem bug-mentes! Nem egyszer fordult elő, hogy még hozzá sem nyultam egy adott pályához, már nem úgy működött valami, ahogy kellene!

Ebben csak az a rossz, hogy azt a részt letudhatod, és csak a következő pálya kiválasztásával lehet tovább jutni.

Aztán, ott van még az is, hogy nem tudsz minden rendelkezésedre álló tárgyat felhasználni, mert a véletlen segítségével akár két-három akadály kihagyásával is végig viheted a pályát.

Erre azért oda figyelhettek volna!

Bár ezt az előző részekről is el lehetett mondani, így nem ért váratlanul a dolog. Nagyon nagy segítség továbbá az is hogy minden pálya elején a professzor elmondja, hogy mi a feladatunk, és tippeket is ad az akadályok leküzdésére.

Ha nem sikerülne elsőre megfejeznünk, ismét lejátszhatjuk a prof mondókáját! Plusz segítség, hogy a könnyebb szinteken kérhetünk segítséget, ami egy kezet fog ábrázolni. A kéz mindig oda fog mutatni ahol, vagy ahová tennünk kell valamit. Nekünk nincs már más dolgunk mit kitalálni mi is legyen az! Egyszerű nem?

Száz szónak is egy a vége, (hiszen már itt a cikk vége!) a Return of The Incredible Maschine nem egy pár órás játék! Én már napok óta gyötröm, de még a feléig sem jutottam el.

És persze az egész családnak szól, így gyakorlatilag mindenkinek ajánlhatom 6-tól, 66 éves korig!

Bari

Követelmények...?

Lássuk, mibe kerül ez egy halandó játékosnak! Gyönyörű 800X600-as hi-color grafika, csodálatos zenei élmény, és folyamatos játékidő. A minimum követelmények egy P90-es 32 MB RAM-mal és mindössze 0,5 MB hely a merevlemezen! Az ajánlott sem egy eget verő konfiguráció, megelégszik egy P166-ossal 64 MB RAM-mal! Igaz hogy az előző részek egy 486-oson is csodálatosan elfutottak, de ez anno még DOS alatt volt ne felejtsük el! Szóval a gépigényre egy szavunk sem lehet!

Végítélet

Úgy érzem a játék méltó folytatása elődjének, és a kisebb hibái ellenére nagyon jó szórakozást nyújt majd mindannak, aki leül vele ismerkedni.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

summa summarum

Méltó folytatás, és kellemes szórakozás mindenkinek

végítélet

85%

THE FLINSTONES BEDROCK BOWLING

★ Egy valóban kőkorszaki játék

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Southpeak Interactive
Kiadó: Ubisoft
Web: www.ubisoft.co.uk
Minimum: P166, 16 MB RAM
Ajánlott: P166, 32 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Annak ellenére, hogy az autóverseny, mint műfaj nem tartozik a kedvenceim közé, némelyikük igenis képes lekötni huzamosabb ideig is, pláne ha eredeti stílusa van. Az Episode I – The Racer, az NFS-szériák, vagy a Carmageddon mind-mind különálló ismertető-jegyekkel rendelkeznek az autós játékok között. A Ubisoft által kiadott Bedrock Bowling is egyedi kivitelezést ígért. Az viszont hogy a CD-nek csak a felét töltötte ki a játék rosszat sejtetett. És valóban. Tényleg nincs még egy ilyen szamócalekvár játék a piacon... Legalábbis remélem.

Már az installálás közben felcsendül egy szűnni nem akaró dallam, amely kőkorszaki hangulatot próbál árasztani — több-kevesebb sikerrel (Ezt a l z-l zenkél perces install alatt közel hatvanszor végighallgathatjuk, szóval javasolt a hangerő minimumra vétele, vagy egy marék aszpirin.) Ha ezt túléltük már indulhat is a játék.

A Történet

Mielőtt a főmenübe lépnénk egy rövid bevezetőt tekinthetünk meg, amely az előzményekről tudósít minket. Akárcsak a rajzfilmben a színhely most is a kőfejtő. A munkaidő lejártával megszólal a kürtmadár (vagy milene), Frédi pedig rohan haza, hogy családját elvigye az ős autósmoziba. Azaz hogy rohanna, ha nem tartóztatná fel kedvenc, de örökké elégedetlen főnöke. A góré ezúttal ultimátumot hirdet: vagy befejezzük a tekepálya építését reggelig, vagy hosszútávú szabadságra küld minket (melyet a munkaközvetítő irodában kell majd eltöltenünk). Nemsokára megérkezik a család is, és közösen kezdik törni a fejüket a megoldáson. Nem kell sokáig gondolkodniuk, mert a semmiből előkerül GAZOO, az ős-ürlény, és tekepályává varázsolja egész Bedrock-ot. Ezután előteremt három félgömbből is, gyorsan (ős) emberhajtású tekegolyóknak titulálja őket, azután letécel. Nos kész a tekepálya, a család pedig úgy dönt, hogy mozizás helyett inkább gurítanak (akarom mondani, gurulnak) egy párat.

Lehetőségek

A mélyen szántó történet megtekintése után a nem túl bonyolult főmenü tárul a szemünk elé. Az "Options" menüben a programozó gárdát láthatjuk, a hangerőt és a nehézségi fokot szabályozhatjuk, illetve az irányítóeszközt (billentyűzet, joystick, egér) választhatjuk ki. Az irányítás összeállításában bizonyára részt vett a "Mentsük + a Favágókat" alapítvány is, mivel a négy





kurzorgomb kivételével semmire (!) nincs szükség. Új játékot kezdve kiválaszthatjuk kedvenc karakterünket (Frédi, Béni, Dino, Bamm-Bamm, vagy Pebbles), bár a játék szempontjából teljesen mindegy melyiket választjuk, mert mind egyformán viselkedik. Lehetőségünk nyílik még újabb játékosok (maximum négy) beiktatására is, ilyenkor azonban nem a divatos osztott képernyőre, hanem a "jó" régi stafétaváltogatásra kell gondolnunk.

És lehetetlenségek...

Ha ezzel készen vagyunk, nekiláthatunk az első szint teljesítésének. Az elvégzendő feladat nem valami fantáziadús. Adott egy hosszú lejtő kanyarokkal, akadályokkal, és ugratókkal megtűzdelve. Ezen kell végigrobognunk tekegolyó sofőrünkkel úgy, hogy közben minél több babut döntsünk fel. Ezekből mindenpályán tíz-tíz darabot találhatunk, ha mindet leíbor tolljuk megjelenik GAZOO, és a taroásért bónusz pontokkal jutalmaz meg minket. Szintén gyűjtendő tereptárgyak a kristályok. Jóval többet helyeztek el belőlük, mint a bábukból, de a számuk változó. Ha mindet megszerezzük ezekért is bónusz pontok járnak. A lejtők négy részre vannak felosztva. Az első három részen kötelező átvergődnünk, a negyedik jutalom, melyet akkor nyerünk el, ha kivasaljuk a pálya különböző szakaszain elhelyezett madarakat. Rekordok felállításához ez elkerülhetetlen, mivel néhány kugli és kristály éppen itt helyezkedik el, továbbá a még több pontra jogosító GAZOO figurát, és a kétszeres szorzót is itt találhatjuk. Itt jegyzem meg, hogy a pályán megfordulni, vagy megállni nem tudunk, mindössze a sebességünket szabályozhatjuk. Ez utóbbinak pedig azért nincs sok értelme, mert a program nem nézi a teljesítés idejét. A terep is teljesen sablonozott, nem dönthetjük el, hogy merre megyünk, csupán azt befolyásolhatjuk, hogy az út melyik szélén gördüljünk tova.

Speciális effekteket nem is látni (sehol egy porfelhő, ha neki csapódunk a falnak), pedig egy 2000-ben kiadott játéktól ez elvárható lenne. **(kár lett volna túlbonyolítani! — Sz.JVC)** Az akadályok is nagyon primitívek lettek, az a kevés, pedig ami mozog... nos bárcsak inkább ne tenné! Összegezve tehát: Gurulj le egy randa lejtőn, kerüld ki a falakat, és szedj össze mindent! (Ez talán egy kicsit primitív...) **(szerintem tök jó!)** A környezetet tekintve sem lehet sokat dicsérni a játékot. Egyedül a háttérre mondhatnám, hogy korhű. A pályaelemek ugyan a rajzfilm hangulatát idézik, de a megvalósítás minősége messze elmarad a kortársakétól, sőt, még néhány elődétől is.

(Ki)vegezetül

Ha végigjátszottunk egy pályát, megkapjuk a pontjainkat — mert az egész csupán erről szól — és eldönthetjük, hogy folytatjuk, elmentjük az állást, vagy kilépünk. (Menteni már csak azért sem érdemes, mivel az egy-egy pályán eltöltött idő — még a kétujjú favágóknak is — csupán 1 perc.)

Ha a folytatás mellett döntenénk gyorsan ráébredünk arra, hogy a pályák csak elrendezésükben és a textúrákban különböznek. **(legalább ennek tudnál örülni!)** Ezt összeszorozva azzal, hogy a pályák száma 12+4, azt kapjuk, hogy a játék negyed óra alatt csuk óbó végigjátszható anélkül, hogy túlságosan élveznünk **(vagy szenvednünk?!)** kellene. Ráadásul bármelyik nehézségi fokon.

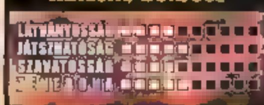
Ha pedig bevégeztük, kapunk egy csinos kis High Score táblát, és boldogan Uninstallálhatunk, míg meg nem halunk — agyvérzésben, amiért egyáltalán belekezdtünk **(pedig neked még fizetned sem kellett a programért...)**

Én minden esetre így tettem. Megdöbbentő hogy egy kétezerre megírt program ennyire primitív **(gondolni kell néha az analfabétákra is!)** Az Southpeak Interactive-tól nem ezt várná az ember, pláne hogy a Warner Bros is nevét adta a játékhoz.

Remélem még nem vagytok sokan boldog(talan) tulajdonosai a progínak. Ha mégis, talán fiatalabb (3-4 éves) rokonaitokat képes lesz **(őket egészen biztos!)** még elszórakoztatni. Kár érte.

Atty

kulcsin/belbecs



summa summarum

Ajánlott életkor 3-tól 6 évig



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	50	21	533	41	583,-
2	84	22	533	42	583,-
3	214	23	533	43	583,-
4	214	24	533	44	583,-
5	214	25	533	45	583,-
6	214	26	533	46	583,-
7	214	27	533	47	583,-
8	214	28	533	48	583,-
9	493	29	533	49	583,-
10	493	30	533	50	583,-
11	493	31	533	51	583,-
12	493	32	533	52	583,-
13	493	33	533	53	583,-
14	493,-	34	533	54	583,-
15	493	35	533	55	583,-
16	493	36	533	56	583,-
17	493	37	533,-	57	583,-
18	493.	38	533,-	58	583,-
19	493	39	533,-	59	583,-
20	493.	40	533,-		

Rendeleskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf.:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Figyelem!

Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.



Az 576 KByte

akciós áron, egységesen

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
[illegible]	398,-	00/04	796,-
99/7-8	576,-	00/05-06	796,-
99/9	398,-	00/07	796,-
99/10	398,-	00/08	796,-

FAMILY GAME PACK

★ Egyet apának, egyet anyának...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: 3DO
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com
Minimum: P90, 16 MB RAM
Ajánlott: P133, 16 MB RAM
3D kártya: -
Multiplayer: —

A 3DO kiadótól eddig akció vagy fantasy játékokat vártunk és kaptunk, és most ismét előrukkolt egy újdonsággal, csak éppen teljesen más stílust képviselve. A legújabb üdvöske segítségével a változatosság kedvéért immár otthon is elverhetjük a pénzünket, de nem akárhogyan! Kereken 50 játékban (13 casino-, 5 tábla-, 8 "felnőtt" kártya-, 4 "gyermeteg" kártya-, és 20 türelemjátékkal) lehetjük próbára szerencsénket és pénztárcánkat.

A játék lényege annak, aki esetleg még soha nem játszott ilyesfajta game-mel, a következő: A fő cél, hogy degeszre tömjük a pénztárcánkat. A tervezők még arra is figyeltek, hogy ha már annyi pénzünk van, mint a pelyva, ne kelljen a zsebünkben szorongatni, berakhatjuk egy bankautomatába, ahonnan aztán bármikor kivehetjük. Ez a masina szolgál majd minket a bajban is, mert ha teljesen legatyásodtunk, az egekig nyúló kölcsöneinket is innen vehetjük ki (persze ezeket vissza is kell fizetni annak a fukar gépnek). A legkisebb összegektől kezdve egészen 500$-ig vehetünk fel kölcsönt, de mint tudjuk, egy ilyen helyen annyi pénz seperc alatt elfogy. (Ennél már csak a pia meg a cigi lehet költségesebb) **(Na de fiuk! A nőkről se feledkezzetek meg! — Sz.JVC.)**



A játék kezelhetősége felettébb egyszerű, minden játékban tétet kell tennünk, majd rámenni a Ready Deal, stb. gombokra. A menü is igen puritán, pontosan három pontból áll. Ebből az utolsóra csak néhány nap után lesz szükségünk, az elsőben a casinóval kapcsolatos játékokat választhatjuk, a másodikban pedig az összes többit. A fejlesztők nagyon szép, látványos grafikát terveztek, igazán el lehet mondani, hogy az adott kategóriájú játékból eddig a legszebbet. A zene viszonylag tűrhető, de nagyon jól megoldották a hangulatot teremtő, háttérben hallható tömeg morajlását is.

Lássuk tehát a játékokat

A kaszinójátékok közül az első a *Video Poker*. A jól ismert játékot a számítógép 5 különböző szabály szerint engedi játszani (sajnos a pókerarcodat itt nem használhatod, mert a gépek nem blöfffölnek). Ezek a *Jacks or Better- High Roller* vagy *Double Down*, a *Tens or Better*, a *Jokers Wild* és a *Deuces Wild*. A következő kategóriába a *Keno* játékok tartoznak. Ebbe a listába sorolható a *Keno* hagyományos és video változata, továbbá a *roulette*.

Ezeket különösebben gondolom nem kell bemutatnom, önmagukért beszélnek. A táblajátékból öt félét találhatunk a csomagban. A *dominót* és a *sakkot* egész biztosan mindenki ismeri, viszont a *kínai sakkot* annál kevesebben. Adott egy nyolcszor nyolcas tábla, ahol Te is és ellenfeled is két-két bábuval kezdtek a tábla közepén. A feladat az egymás bábuin való átlépkedés és ezáltal a játékterület minél nagyobb felületének a meghódítása. A *Backgammon* szintén kétszemélyes játék. A felület 12-12 háromszög alakú mezőre van felosztva, illetve ezek további 4 zónára bonthatók (mindkét játékosnak van egy haza és egy idegen régiója). Minden játékos 15 figurával kezd. Az nyer, aki elsőként juttatja át a figuráit az ellenfél oldaláról a sajátjára. A *parasztháború (Checkers)* szintén némi magyarázatra szorul. A kétszemélyes játékot szintén egy sakktáblán kell játszanunk, amelynek ezúttal csak a sötét mezőit vesszük igénybe. Mindkét fél a saját térfelén 12 figurával kezd. A cél, átugrálni, és ezzel kiütni egymás bábuit. Az veszít, akinek előbb fogynak el a figurái.



A *Kid's Card Games*-ben egyszerűbb kártyajátékokat találhatunk. A *Crazy Eights* egy négyszemélyes pontgyűjtős játék. Mindenki hat kártyával kezd, az osztónak dobni kell egy lapot, színnel felfelé. A következő játékosnak erre vagy ugyanolyan színűt vagy értékűt kell raknia. A nyolcas a Joker (bármire jó), sőt, aki nyolcast rak, meghatározhatja, hogy milyen színű lapot rakjon rá a következő. Aki nem tud rakni, addig húz, míg 15 lap nem lesz a kezében, vagy el nem fogy a pakli. Ha így sem tud dobni, akkor passzolhat. Az nyer, akinek legelőször elfogy a lapja.

A *Go Fish*-t négy személynek kell játszania. Induláskor mindannyian öt lapot kapnak. A játékosok balra követik egymást. Aki soron van, kérhet valakitől olyan értékű lapot, amelyből már rendelkezik legalább eggyel. Ha a kérdezett játékos ad ilyet (nem köteles), akkor jöhet az újabb kérdés, máskülönben meg kell állnia. Ezután húz egy lapot, majd továbbadja a kört. A feladat minél több azonos értékű (pl. dáma) lapot gyűjteni.

Az *Old Maid* szintén egy négyszemélyes játék, melyet egy speciális 53 lapos paklival kell játszani. Az 53. lap az Old Maid (öreg szűz). Minden játékos 13 lapot kap, az osztó 14-et. Osztás után minden játékos lerakja a kezében lévő párokat, az osztótól balra ülő pedig húz egy lapot az osztó kezéből. Ha ezzel újabb párja van, lerakja, máskülönben passzol. Akitől elhúzzák az "öreget", az kiesik. **(Hiába! Nincs is veszélyesebb egy öreg szűznél!)** Végül az *I Doubt It* is a négyszemélyes kategóriába tartozik.

Szívesen leírnám a türelemjátékok szabályait is, de sajnos mivel hely szűkében vagyok, ezek felfedezése már rátok vár.

Szerintem ennél jobb unalomûzőt nem találhatna magának egy család, tehát mindenképp érdemes kipróbálni ezt a modern, számítógépen játszható társasjátékot.

Atty & Lara

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE&HANG	

summa summarum

Ha minden játékot ki akarunk próbálni, beleőregszünk

végítélet

66%

TRAIN TOWN

★ Indul a bakterház!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Dynamix
Kiadó: Sierra
Web: www.sierra-online.co.uk
Minimum: P90, 16 MB RAM
Ajánlott: P200, 32 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Mit is lehetne mondani egy olyan játékról, aminek a doboza is úgy néz ki, mint egy 3 éves felső korhatárral ajánlott játék. Nos a mondás most is igaznak bizonyult, miszerint "ne ítélj első látásra"

A program ugyanis egy igen bonyolult logikai agytorna, amellyel még egy felnőtt sem boldogul mindig. Az, hogy "csihuhu"-ra vették a figurát, csak fokozza az izgalmakat, még élvezhetőbbé teszi a logikai fejtörők sorozatát. A Sierra programozóinak nagy ötlete ez, miszerint az amúgy unalmas (már akinek — Sz.JVC.) tili-toli fejtörőket izgalmas, mindenki által kedvelt környezetbe rakták. Hiszen ki ne szerelett volna egy saját villanyvasutat?

Nos az álom, ha nem is teljes egészében, de többé-kevésbé most valóra válhat a Train Town segítségével. A programban a teljesíthető feladatokat hat csoportba sorolták:

- Az első a **Tutorial**, ami egyben az első nehézségi fokot is jelenti, gyakorlatilag a játék fortélyainak elsajátítását segíti. Tulajdonképpen egy "training mission", ahol ráérezhetünk a különböző feladatok lényegére. Itt sajátíthatjuk el a segédeszközök használatát, hogy hogyan működik a mozdony, és a többi, a játékhoz nélkülözhetetlen kis apróságot.

- A második menüpont a **Caboose Washer.** Itt elsősorban a kezdőket, vagy a fiatalabb játékosokat célozták meg. Izelítőt kapunk abból, ami a későbbiekben ránk vár, úgy mint szállítás, matematikai kirakós játék, vagy akár összepárosításos játék (minden vagonban van egy kép, és mindegyiknek van egy párja, amivel össze kell hozni)

- A harmadik menüpont a **Hobo Bouncer.** Ezen a nehézségi fokon is megtalálhatóak a csoportos feladatok, melyben a folyamatosan, és egyre gyorsabban érkező vagontípusokat kell a nekik kijelölt vágányra irányítani. Ugyancsak van matek (csak ez is bonyolultabb lett), összepárosításos játék (több képpel, és időre!), és szállítási feladat, amiben azonban nem csak egy adott pontot kell elérni, hanem esetleges hibákat (pl. váltóhiba) is ki kell javítanunk az erre kijelölt járművel, aminek természetesen át kell verekednie magát a "Nyugati-pályaudvar" hihetetlenül sűrű forgalmán is, hogy célját elérje.

- Negyedik nehézségi fok a **Grease Monkey.** Hasonlóan az előzőekhez itt is azokkal a típusú játékokkal találkozhatunk, mint az előbbiekben, viszont itt is egy fokkal nehezebb dolgunk van, és több mindent kell felhasználnunk (pl. közlekedési lámpákat, zászlókat, amik mind az ütközések elkerülését szolgálják)

Az egyik legnehezebb feladat például, mikor négy vágányon kell a vonatokat úgy irányítani a jelzőlámpák segítségével, hogy azok ne ütközzenek össze. Gondolhatnánk ez nem is olyan nehéz, csakhogy hátulról egyre gyorsabban jövő szerelvények teszik pokollá az újonc irányítók életét.



Búcsú a szemafortól...

- Az ötödik menüpontban lévő feladatokkal kezdődik az igazi "harc". Hadd szóljak ezekről a feladatokról néhány szóval bővebben: Először egy kis matematikai fejtörő az, amin a szerencsétlen próbálkozó összetörheti a szürke állományát. Itt ugyanis úgy kell elrendezni a vagonokat, hogy a rajtuk lévő számok összege egyezzen meg az "összeg" négyzetbe vontatott vagonok értékével. Eddig még rendben is volnánk, ám félórai kemény munka után, miután látszólag már minden a helyére került, kiderül, hogy az összes "összeg" négyzetben azonosnak kell lennie a vagonok értékének.

Megmondom őszintén, én itt hagytam abba a kísérletezést, ez a fajta agytorna ugyanis nekem már sok volt! Akinek a kudarc (ha éppen nem sikerült megoldania a matek házit) nem vette el a kedvét, az nekikezdhet szortírozni egy rakat összekevert vagont, öt-hat kategóriába, ám ha csak egy picit is beljebb csúszunk a tilossal jelzett helyre, a nem odaillő vagonnal, már kezdhetjük is elölről az elrontott műveletet.



A perzsavonat ma nem engedünk zöld utat

Ezután egy őrült száguldásba kezdett vonatot kell beterelni a megadott helyre, amire az esély szinte nulla **(azért a helyzet nem ennyire rossz, csak türelem kell hozzá, és jó memória)**

Pihentető feladatnak szánhatták az „An Engineer's Dream" nevű feladatot, ahol fel kell deríteni a terepet, hogy eljuthassunk egy kijelölt helyre. A feladat nehézségét az adja, hogy mindezt időre kell végrehajtani, így nem kocsikázhatunk kedvünkre, az amúgy eléggé földön kívülinek tűnő tájon.

Azért akad még ilyen szintén is megoldható feladat. A játék egyszerű, az nyer, aki az utolsó kocsit eltávolítja (vagy az utolsó kettőt-hármat, mivel egyszerre maximum hármat lehet)

A feladat érdekességét a nehézsége mellett nekem inkább a körítése adta, miszerint nekünk egy marhafarmon, tehéntrágyával megrakott vagonokkal kell gurigáznunk.

Választhatunk még vasútépítést is, amit azonban jó, hogy ha alaposan végzünk, mert utána még véghez kell vinni rajta egy küldetést (érdemes mindenhova sínt fektetni, de ha elmulasztanánk, akkor is tudjuk még pótolni az „edit" feliratú szerszámos ládika segítségével)! Akiknek még mindig van kedvük próbára tenni észjárásukat, azoknak itt van egy újabb csoportos feladat, csak most nem vagonfajták, vagy számok, hanem betűk alapján.

Ezek után még vár ránk egy fék nélküli vonat, amit ha sikeresen elkormányzunk a többi vonat útjából, akkor boldogan köszöni meg nekünk a számítógép, hogy megmentettük a karácsonyt, mivel ez a vonat szállította Train Town város összes gyerekének ajándékát **(aranyos)**

Utolsó előtti feladatként még előjön újra a számtan, amit azonban én már túlbonyolítottnak, és unalmasnak éreztem egy kicsit, ezért erről nem is számolnék be.

Minden nehézség fokon tizenkettő feladatot kell végrehajtani, amelyekből az utolsó csak úgy lehetséges, ha már a szint összes többi feladatát megoldottuk.

Ennek a végén általában mókás képsorok vannak. Mivel nem vagyok Einstein, ezért sajnos csak hármat láttam belőlük, amik azonban jól illettek a játék hangulatához a feladat témájához.

Zárásnak annyit, hogy a hatodik (és egyben utolsó) nehézségi fok nagyon hasonló az ötödikhez, csak még ennél is nehezebb.

A játék mindent egybevetve élvezhető, szórakozásunkat szép grafika, és meglepően jó hanghatások teszik teljessé.

Végül hadd búcsúzzak a program jelmondatával:

„Now this is fun!"

(Ez csak szórakozás!)

Szöcske

külcsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Hogy a pázsit, hogy a pázsit Ész-országba...

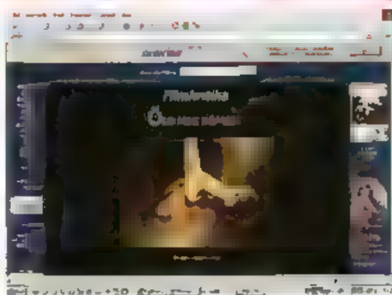
végitélet

68%

SzösszeNet

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni. Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% áttekintéséhez egy emberélet sem elég! Hátha tudunk egy kicsit segíteni...

„Szeresd a hazát!" — tartja a cseppet nacionalista felhangú jelmondat. Remélem nem baj, hogy az e havi SzösszeNet rovatunk intróját is enyhén nacionalistára veszem, és egy tuti magyar site ismertetésével kezdem. Jómagam nem vagyok horror-rajongó, emlékeimben kutatva talán 6 évvel ezelőttre (vagy több?) tudom tenni azt az időpontot, amikor utoljára horrorfilmet láttam. Mégis élvezettel böngészgettem a hazai horror és kultfilmek rajongóinak Mekkáját, a w3.swi.hu/sokk oldalt. Hála Isten nek itt — az oldal nevétől eltérően — nem csak „sokkoló" horrorfilmekről olvashattok, hanem mindenféle filmujdonságok (nem kifejezetten horror, inkább kult vagy alternatív) kritikái is megtalálhatók. Én pont a nemsokára mozikba kerülő, szuperprodukciónak beharangozott „Romeo Must Die" kritikáját olvastam el, amin igen jókat derültem — a szerző tolla tinta helyett vitriolba volt ugyan mártva, de a stílusa mindenképpen kimagaslóan figyelemfelkeltő. A site menürendszere egyszerű, ezáltal kellemes a kezelése, habár a kismillió lehetséges „szövegbeli" link között elsőre nem könnyű eligazodni. Az oldalon találhattok továbbá cikkeket, interjúkat és ami a legjobb, marha sok letölthető filmtrailert, melyek meglepetésemre villámsebességgel érkeztek meg gépemre. Így aztán mindenki naprakész lehet a sohasem hallott és látott horror és kultfilmek képi világát illetően. Nekem sikerült valami új német nyelvű kannibálos szörnyűség (Cannibal Ferox) előzetesét lecsipnem — bélkaja és agyvelővacsora — így aztán újabb 6 évre bebiztosítottam magam a horrorfilmek ellen.



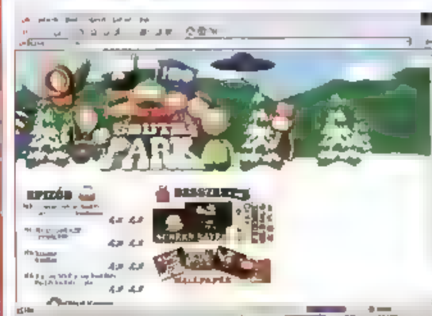


Maradjunk továbbra is a South Parknál. Ha már mindenwallpapert leszedtél a magyar SP oldalról, és unod őket, vagy egyszerűen csak gyűjtő vagy, menj el a www.southparkhell.com/sweeet/index.html oldalra, ahol egy halom marha jó képet találsz. Ezek érdekessége, hogy a legtöbbjüket valamilyen híres film ihlette: A Jedi Visszatér, Mátrix (Fatrix), Ponyvaregény (Park Fiction) és a személyes kedvencem, a Thin Red Line (Fat Red Line).

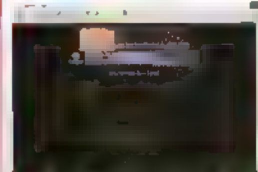


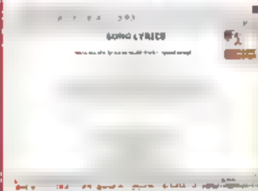
Maradjunk továbbra is a hazai „termékeknél". Két hete (végre) észbekapott valaki az HBO-nál és műsorukra tűzték azt a rajzfilm sorozatot, amely oly kedves a szívemnek, és aminek oly régóta rajongója vagyok: a South Park-ot. A sorozat megjelenésével egy időben pedig startolt a www.southpark.hu oldal is. Az oldalon egyelőre nincs túl sok minden, de akinek új a SP téma, az elég információt talál ahhoz, hogy maradéktalanul megértse és be tudja fogadni ezt az enyhén szólva idióta világot.
Aki már rajongó, az le díszítheti gépét Cartman-os ikonokkal, Kenny-s wallpaperekkel és Stan-es screensaverrel, meg mindenne, hogy elég hülyének nézzék a kollégái, akik a gépe közelébe mennek a munkahelyén.
Szuper húzás, hogy a következő néhány rész tartalmáról is olvashatunk. Megadják továbbá a kezdési dátumot és időpontot, továbbá az ismétlések idejét is. Ha ez nem elég, wav formátumban hangmintákat is letölthetünk (a „Repül a Baba..." nem egyszerűen bitang!)
Nagyon tetszett, hogy az oldal készítői megpróbálnak maximálisan hűek maradni az eredeti szöveghez (Buzi Alt tényleg Buzi Alnak fordították — mi is lehetne más a Big Gay Al név megfelelője?) és nyelvezethez (magában a rajzfilmben a 4 kölyök szinkronja szerintem csapnivaló, de még a feliratos változat is mintha cenzúrázva lenne valamelyest). Jó példa erre Cartman híres szövege, ami így szól: „Nem vagyok kövér, csak nehéz csontú!" Ezt a filmben sikerült a "Nem vagyok kövér, csak molett!" verzióval helyettesíteni, aminek tudvalevőleg annyi köze van az eredeti jelentéséhez, mint tyuknak az atomfizikához. Ezúton üzenem a rajzfilm fordítóinak, hogy ha segítségre van szükségük, bátran keressenek fel!





A South Park: Bigger, Better Uncut mozifilm már a hazai mozikba is megérkezett, de minden die-hard SP rajongót ki kell ábrándítanom: a dalok szövegének fordítása nem sikerült tökéletesen. Aki szeretné az eredeti műremekeket saját magának lefordítani és így teljesen más dimenzióban értékelni az egész feelinget, az a http://www.southparkhell.com/lyrics.mtr.html oldalon megtalálja őket. Van néhány a http://www.geocities.com/SunsetStrip/Balcony/3396/SPsongs.html oldalon is.

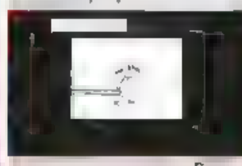




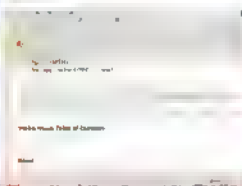
Hangyafarknyit internetek-tuális sabb weboldala a www.newsoftheweird.com, de azért ti se számítsatok siralmas hangulatra. A hely arról szól, hogy mennyire — nincs rá jobb szó — barmok tudnak az emberek lenni és milyen elképesztő szituakba keveredhetnek egyesek. Töménytelen mennyiségű sztorit és hírt olvashattok arról, hogy milyen állatságok történnek emberekkel nap mint nap a világban. Szinte hihetetlen, de tényleg rettenetes nagy az Isten állatkertje! Sajnos, az oldal angolul van, így nem árt némi nyelvtudás a hihetetlen blőd történetek megértéséhez. Én egy elég bizarr sztorin akadtam ki: egy embert Amerikában azért rúgtak ki a munkahelyéről, mert a nemi szervébe helyezett testékszerről beszélt a kollégái előtt. Tudni kell viszont azt is, hogy a manus egy olyan cégnél dolgozott, ahonnan kizárólag szexuális segédeszközöket és pornófilmeket lehet rendelni postai utánvéttel. Ült a sok diszpécser a kis boxokban és vették fel a rendeléseket telefonon — egész nap mást se hallanak, csak a mocskos beszédet.



Ha tetszenek a megacool Flash rajzfilmek, a http://www.transcendence.com.au oldalon is találsz egy csomót a szuperigényesek közül.

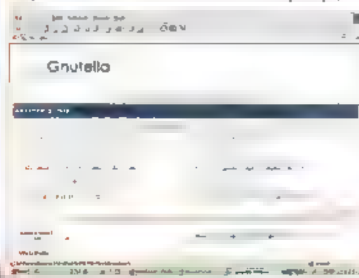


Tudva levő, hogy a kiadók milyen elkeseredett harcot folytatnak a viharos sikerű MP3 rendszer ellen. Ha ennyire ágálnak ellene, miért ne találnának ki valami jobbat az okosok? Itt is az új tömörítő rendszer, az OGG. Megismerkedhetsz vele a http://ogg.org.ogg.vorbis/index.html oldalon.

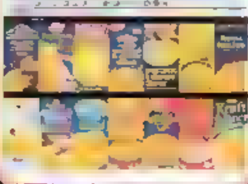


Aki sok évvel ezelőtt nem tudott hozzájutni az akkor legmisztikusabb konzolhoz a NEC PC-Engine-hez és 16 bites testvéréhez, a TG-16-hoz, az látogasson el a http://www.classicgaming.com/thedump/tg16 oldalra, ahol mindent megtalál ahhoz, hogy nosztalgiázhasson egy keveset — esetleg függővé váljon! Az oldal azért jó, mert a ROM-ok tényleg eltölthetőek és működnek is. Emulátort a sok ROM-hoz ugyanitt találsz — gondoltad volna, hogy amikor mi a MegaDrive-ot nyűstöltük 1993-ban, akkor volt nála egy sokkal ígéretesebb gép is?

A Napster sikerét megirigyelve a Nullsoft ex programozói kifejlesztettek egy új rendszert, a Gnutellát. Ezzel ugyanúgy meg tudod osztani bizonyos mappádat, mint a Napsterben, de ez a progi nem csak zenék cserélgetésére jó, hanem bármire.
Sőt, a rendszernek nincs effektívé központja, hanem úgy működik, mintha minden gép között direkt kapcsolat lenne.
Miután telepítetted a cuccot úgy működik mint az IRC — kijelzi az online személyeket, akiktől aztán tölthetsz, amit kitettek a nagyközönségnek. A progi a http://gnutella.wego.com oldalról szedhető le.



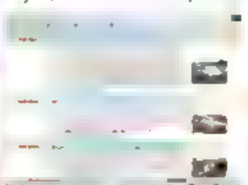
Ahogy a filmekről és a játékokról lehet teszteket írni, úgy lehet mondjuk a sajtos makaróniról is. Nem is hinné az ember, hogy civilizáltabb országok szupermarketjeinek polcain mennyi féle sajtos makaróni lapul. Kis ízelítőt kaphatsz belőle, ha ellátogatsz a http://coup.and.com/wr.llenword nonsense/index.html oldalra.



Azok a szerencsések, akik jó menő vallalkozócsaládba születtek, esetleg megnyerték a lottó ötöst, totó telitalálatuk volt, vagy egyszerűen csak szemtelenül sok pénzük van, látogassanak el a www.classic-chrome.co.uk címre,

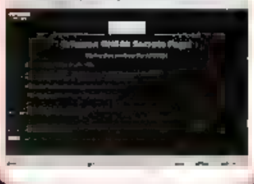


ahol a tértálmok netovábbjai, a krémek krémjéi, a klasszikus sportautókat lehet megvásárolni. Tudom, tele a net online autókereskedésekkel, de olyan csodagépeket, amilyeneket ők árulnak nehéz máshol találni — egy helyen, mindenesetre. Ha pénzed



nincs, akkor is benézhetsz, hiszen még böngészni is élvezet. Mikor láttál például utoljára eladó 1961-es Porsche 356B-t, amiből mindösszesen 2500 darab készült?

Ha Ericsson GH688 mobilod van, nézz el a http://www.abel.net.uk/~fergal.ericsson.html oldalra, ahol egy csomó „titkos" kezelési trükköt és be írható zenét ta álsz. Azért választottam a GH688-ast, mert Nokia zenékkel tele van a Pannon és Westel honlapja, de a jóval primőbb kis 688-st senki sem támogatja.



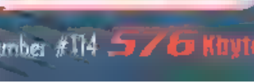
Majdnem becsináltam a röhögéstől, amikor ellátogattam a www.campchaos.com nevű oldalra, melynek már a neve is sokat sejtet — „Káosztábor". Itt eszméletlen stílusban megrajzolt Flash képregényeket és filmeket lehet vizuálni, sőt egy-kettővel játszani is tudsz! A filmek elég gyorsan lejönnek, és mindenképpen legyen bekapcsolva a hangszóród is, mert a hangok sem egyszerű durranások. Mindamellett, hogy a rajzok frenetikusak néhány filmnél



a történet is betalál. A készítőknek bizonyára a bögyében lehet a Metallica együttes, mert több filmjükben is feltűnik Lars Ulrich és James Hetfield, természetesen agyongyalázva.



Végül jöjjön mindenki kedvence, a szex-password szekció. Előző számunkba kissé vonakodva tettem bele a linkeket tartalmazó oldalt, de a főszerkesztő biztatása („Hadd tanuljanak az olvasók!") és a lelkes levelek („Egy nap alatt megnéztem mind az ezer oldalt, még több kell!") meggyőztek, hogy erre is szükség van. Akkor hát ugorjatok be a http://www.cleanpasses.com oldalra, ahol tucatnyi kategóriába rakják szét a több száz megtört oldal kódját — egy klikkeléssel be tudtok jutni bármelyik kategóriába, azon belül pedig a zöld „GO!" gombra rányomva már jön is a tutiság! Barátí, hogy a feltört oldalak szinte mindegyike működik, így garantáltan nem kell idióta hirdetési oldalak tömkelegében bolyonganod! A főoldalon még egy online chat-be is beiratkozhatsz (20 másodpercet vesz igénybe), ahol passwordokat, segítséget és tippeket kérhetsz a többiektő



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az árak a 25 %-os ÁFA-t tartalmazzák!

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O'CLOCK HIGH	2999.-
2 GOOD 2 BE TRUE PACK	3999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999.-
3D ULTRA PINBALL	4999.-
7TH LEGION	1999.-
ACM 1918	9999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	4999.-
ADVANCED TACTICAL MISSION	5999.-
AGE OF EMPIRES GOLD	14999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
AHX 1	11999.-
AKCIÓJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
Alex Dampier Pro Hockey 95	1999.-
ALIEN CROSSFIRE	6999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN NATIONS	9999.-
AMERICAN HISTORY	2999.-
APOCALYPSE	2999.-
ARCADE POOL 2	2999.-
ARCATERA	HIVJ
ARMOR COMMAND	3999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MEN AIR TACTICS	9999.-
ARMY MEN Operation Meltdown	7999.-
ASCENDANCY	4999.-
ATARI ARCADE HITS	2999.-
ATF NATO FIGHTERS	5999.-
ATLANTIS	7999.-
ATLANTIS/DREAMS	3999.-
AUDIO & VIDEO OFFICE	29999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY	999.-
B HUNTER	3999.-
Battle Ground Collection 2	4999.-
BEETLE CRAZY CUP	9999.-
BENEATH A STEEL SKY	4999.-
BIOFORGE	4999.-
BIRDS OF PREY	3999.-
BLAZE & BLADE	4999.-
BLIZZARD LEGEND PACK	11999.-
BLUES BROTHERS	4999.-
BREAKTHRU	3999.-
BUG DROP	4999.-
BURNOUT DRAG RACING	4999.-
BUSINESS TYCOON	9999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESARS PALACE 2000	9999.-
CANNON FODDER 2	4999.-
CAPTAIN QUASAR	999.-
CAR & DRIVER	2999.-
Castrol Honda Superbike 2000	4999.-
CHESSMASTER 7000	11999.
CIVILIZATION II-TEST OF TIME	9999.-
CLOSE COMBAT IV	[redacted]
Cluedo Chronicles - FILLUSION	[redacted]
CODENAME EAGLE	11999.-
COMMAND & CONQUER PACK	6999.-
C&C TIBERIAN SUN	9999.-
C&C WORLDWIDE WARFARE	9999.-
CONQUER THE SKIES	3999.-
CONQUEST EARTH	4999.-
Conquest of Empire-A.O.E.Data	1999.-
COUNTER ACTION	2999.-
CREATURE SHOCK	4999.-
CRICKET 97	1999.-
CROC 2	9999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CUB CHASE	4999.-
DAIKATANA	3999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL	4999.-
DEADLINE	4999.-
DEATHKARZ	3999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	4999.-
Descent to Undermountain	3999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DEUS EX	5999.-
DIABLO II	12666
DIE HARD TRILOGY 2	9999.
DINO CRISIS	HIVJ
DISNEY ARCADE FRENZY	9999
DISNEY LION KING 2	11999.
DISNEY MAGIC ARTIST STUDIO	10999
DISNEY VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ	24999.-
DREAMS	11999.-
DREAMWEB	1999.
DUNE 2-CANNON FODDER	3999
DUNGEON KEEPER 2	11999
DUNGEON KEEPER GOLD	3999
EA TOP TEN PACK	4999.-
EARTH WORM JIM 3D	11999.-
ECSTATICA	4999.-
EF2000 TACTCOM	999
EXECUTIONER 11	999
EXTREME G2	9999
EXTREME RISE OF TRIAD	1999.-
F/A 18 HORNET 3.0	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 2000	9999.-
F1 WORLD GRAND PRIX	2999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	11999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FALCON 4.0	9999.-
FAMILY COLLECTION	9999.-
FAMILY GAME PACK	9999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FINAL FANTASY VIII	5999.-
FLASHBACK	3999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLUX	999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	4999.-
FORD RACING	11999.-
FROGGER	4999
GAME MANIA 3	4999
GAME MANIA 4	4999
GET MEDIEVAL	8999.-
GEX 3D	3999.-
GLOVER	2999
GP 500	9999
GRAND PRIX 2	2999.-
GRAND PRIX 3	9999.-
GRAND PRIX LEGENDS	4999.-
GRAND PRIX MASTER	1999
GRAND PRIX WORLD	9999
GROUND CONTROL	10999
GULF WAR	4999
GUNSHIP	9999
Guts & Garters in DNA Danger	1999
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999
HALF LIFE OPPOSING FORCE	9999
HARDWAR	4999
HEAVY METAL FAKK 2	11999
HELL COPTER	2999.-
HEXPLORE	11999
HIDDEN & DANGEROUS DATA	4999.-
HUNCHBACK OF NOTRE DAME	4999.-
HUNTER HUNTED	2999.-
IWAR	2999
ICEWIND DALE	9999
INDEPENDENCE WAR	4999
INFANTS	9999
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	9999
INTERPLAY 15TH PACK	12999
INTERSTATE 76 ARSENAL	9999
INVICTUS	9999
JAGGED ALIANCE 2	9999.-
JOHHNY HERBERTS GP	4999.-
JOHNNY BAZOOKATONE	1999
KA52 TEAM ALIGATOR	9999.-
KINGPIN	11999.-
KISS PSYCHO CIRCUS	11999.-
KLANOK	9999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D	4999.-
LODE RUNNER 2	11999.-
LUCKY LUKE	7999.-
M1 TANK PLATOON 2	2999.-
M1A2 ABRAMS	4999.-
MAGIC & MAYHEM	3999.-
Magic Carpet-Hidden Worlds	999.-
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MAJESTY	9999.-
MANIC KARTS	5999.-
MASTERMIND	4999.-
MALIMALARD—COLD SHADOW	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MAYDAY	7999.-
MDK 2	9999.-
MECHCOMMADER GOLD	2999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MESSIAH	6999.-
Mickey Mouse Computer KIT	4999.-
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR	9999.-
MIG ALLEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	3999.-
MIGHT & MAGIC VIII	9999.-
MISSILE COMMAND	9999.-
MODERN WARFARE Collection	11999.-
MONACO GRAND PRIX 2	9999.-
MONOPOLY(NEW EDITION)	9999.-
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
NAPTÁR 2000	4999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NATION FIGHTER COMMAND	11999
NAVY STRIKE	1999
NBA BASKETBALL 2000	6999
NBA LIVE 2000	6999
NEED FOR SPEED 3	2999.-
NEED FOR SPEED PORSCHE	9999.-
NEED FOR SPEED Road Challenge	6999.-
NEXT TETRIS	9999.-
NHL 2000	6999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	3999.-
NO RESPECT	2999.-
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	3999.-
NOTHING BUT ACTION	3999.-
NOX	9999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD COMPILATION	4999.-
OVERLORD	4999.-
PADDLE BASH	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
[redacted]	4999.-
PGA TOUR GOLF 486	1999.-
PIRATES GOLD	4999.-
PLANE CRAZY	2999.-
PLAY DOH CREATIONS	1999.-
POLICE QUEST SWAT 2	9999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS-Undiscovered Lands	7999.-
PREMIER MANAGER 99	5999.-
PRESCHOOL	9999.-
PRO PINBALL THE WEB	4999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
PUZZ 3D	1999.-
PUZZLES	1999.-
QAD	1999
RAILROAD TYCOON 2nd CENTURY	7999
RAILROAD TYCOON DELUXE	4999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY CHAMPIONSHIP	9999.-
RALLY MASTERS	9999.-
RAYMAN 2	5999.
RAYMAN	4999
RED BARON II	2999.
RED JACK	4999.-
REMINGTON TOP SHOT	7999.-
RENT A HERO	4999.-
REVENANT	9999.-
RIDDLE OF MASTER LU	9999.-
RIDING STAR	10999.-
RISK 2	9999.-
RISK	2999.-
ROLAND GARROS TENNIS	3999.-
SABRE ACE	1999.
SAMMY S. High Heat Baseball 2001	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER II	1999.-
SEARCH & RESCUE 2	9999.-
SECRET OF THE CASTLE	5999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SETTLERS III	9999.-
SETTLERS III-Quest of Amazons	9999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOW MAN	9999.-
SHADOW MASTER	1999.-
SHATERED LIGHTS	2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	2999.-
SHOGO	2999.-
SIDNEY 2000	11999.-
SILVER GAMES 1 COLLECTION	4999.-
SIM CITY 2000	3999.-
SIM CITY 3000 WORLD ESITION	9999.-
SIM PARK	3999.-
SIMS	9999.
SKULL CAPS	4999.
SMALL SOLDIERS	4999.
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SPEC OPS II	11999.-
SPEC OPS-Ranger Assault	2999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPORTJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
Star Command Revolution	2999.-
STAR TREK Birth of Federation	9999.-
STAR TREK-HIDDEN EVIL	4999.-
STAR WARS-BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS-EPISODE 1 RACER	11999.-
STAR WARS-Force Commander	11999.-
STAR WARS-INSIDERS GUIDE	11999.
STAR WARS-PHANTOM MENACE	11999.
STAR WARS-SUPREMACY	6999.-
STASHOT	2999.-
Stratégiai Játékok Gyűjteménye	1999.-
STRATEGO	2999.-
STREET WARS-Constructor UW	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERCARS International	1999.-
SYNDICATE	2999.-
SYSTEM SHOCK 2	11999.-
SYYRAH	1999.-
SZÁMLÁZÓ-Készletnyilvántartó	7999.-
SZEX LEXIKON	4999.-
T.A.KINGDOMS-IRON PLAGUE	4999.-
TAROT	1999.-
TARZAN	9999.-
Teenage M Ninja Turtles Movie	1999.-
TEN PIN ALLEY	2999.-
TENKA	1999.-
TERMINAL VELOCITY	1999.
TERVEZZ ÉS ÉPÍTS	4999.-
TEST DRIVE 5	4999.-
TEST DRIVE 6	9999.-
THIEF 2	9999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA TOURING CARS	6999.-
TODDLER	9999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOTAL ANNIHILATION Battle Tactics	7999.-
Total Annihilation-Kingdoms	7999.-
TRAFFIC GIANT	11999.-
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT PACK	4999.-
TUNNEL B1	1999.-
TUROK 2	4999.
TYCOON COLLECTION	9999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	7999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	2999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
Ügyességi Játékok Gyűjtemény	1999.-
ULTIMA IX-ASCENSION	9999.-
ULTIMA VIII-PAGAN	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

ULTIMATE WAR PACK	11999,-
UP WORLDS	(struck) 1999,-
URBAN ASSAULT	(struck) 2999,-
URBAN CHAOS	11999,-
URBAN RUNNER	4999,-
ÚTNYILVÁNTARTÓ	14999,-
VIDEO STRIP POKER 2	7999,-
VIRTUAL KARTS	4999,-
VIRTUAL POOL 2	11999,-
VIRTUAL POOL HALL	10999,-
WALL STREET TYCOON	9999,-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999,-
WARBREEDS	(struck) 4999,-
WARGASM	(struck) 3999,-
WARHAMMER PACK	(struck) 4999,-
WARWIND II	11999,-
WILD WILD WEST	9999,-
WLS99-Michael Owens FOOTBALL	1999,-
WORLD RALLY FEVER	6999,-
X COM INTERCEPTOR	2999,-
XENOCRACY	(struck) 2999,-
XTREME VELOCITY Collection	12999,-
YAHTZEE	1999,-
ZEBCO PRO FISHING 3D	7999,-

EZT VEDD MEG!

1944-ACROSS THE RHINE	1999,-
ADDICTION PINBALL	HÍVJ!
ADMIRAL SEA BATTLES	1999,-
APACHE LONGBOW	1999,-
ARMY MEN IN SPACE	HÍVJ!
ARMY MEN AIR TACTICS	HÍVJ!
ARMY MEN	1999,-
ATOMIC BOMBERMAN	1999,-
BROKEN SWORD 2	1999,-
BROKEN SWORD	1999,-
CIVILIZATION	HÍVJ!
DEATHTRAP DUNGEON	HÍVJ!
FLIGHT UNLIMITED II	HÍVJ!
GRAND THEFT AUTO	2999,-
International RALLY CHAMPIONSHIP	HÍVJ!
JETFIGHTER FULLBURN	HÍVJ!
MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP	HÍVJ!
MYTH THE FALLEN LORDS	HÍVJ!
REQUIEM	HÍVJ!
SCREAMER RALLY	1999,-
SCREAMER	1999,-
TERRACIDE	1999
TOMB RAIDER	HÍVJ!
TOUCHÉ	HÍVJ!
UFO ENEMY UNKNOWN	1999,-
WARCRAFT	1999,-
WORMS	1999,-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ARCHIPELAGOS 2000	2999
BALDIES	1999
Broken Sword-Terracide-Apache Longbow	3999
CANNON FODDER 2	1999,-
CANNON FODDER	1999
CHAMPIOSHIP MANAGER 2	1999
CONSPIRACY	1999
CREATURE SHOCK	1999
DARK COLONY	2999
F14 FLEET DEFENDER	1999
F16 FALCON	1999,-
FALCON 3.0	1999
FIELDS OF GLORY	1999
FLIP OUT	1999
GOAL	1999
HAND OF FATE	1999,-
HIND	1999
JIMMY WHITE SNOOKER	1999,-
KICK OFF 97	1999
LURE OF TEMPTRESS	1999,-
MANIC KARTS	1999,-
OUTLAW RACERS	1999
PIZZA TYCOON	1999
PRAY FOR DEATH	1999,-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999
SENSIBLE GOLF	1999,-
SLIPSTREAM 5000	1999
SPEC OPS	2999,-

SUBWAR 2050	1999
THE REAP	1999
THIS MEANS WAR	1999,-
THREE LIONS	2999
TILT	1999
Toonstruck-Actua Tennis-Cannon Fodder	3999,-
VIRTUAL GOLF	1999
VIRTUAL KARTS	1999
WORMS REINFORCEMENTS	1999
WORMS-SREANER-ATOMIC	
BOMBERMAN	3999,-
ZOOL 2	1999

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

CIVILIZATION	1999,-
COLONIZATION	1999,-
GODS	1999,-
GRAND PRIX	1999,-
LORDS OF THE REALM	1999
MAGIC POCKETS	1999
MATERS OF ORION II	1999
XENON 2	1999,-

E GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999,-
3D ASTRO BLASTER	3999,-
3D CUBE HOPPER	3999,-
3D FROG MAN	3999,-
3D MAZE MAN	3999,-
BINGO MASTER	3999,-
BLAST THRU	3999,-
CARD CLSSIC & SOLITAIRE	3999,-
CRAZY DRAKE	3999,-
CROSSWORDS AND PUZZLES	3999,-
FAMILY FUN	3999,-
GALACTIC INVASION	3999,
GALACTIC PATROL	3999,-
GALAXY OF 3D TETRIMANIA	3999,-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999,-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999,-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999,-
GALAXY OF MAHJONG	3999,-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999,-
MAHJONG GAME OF 4 WINDS	3999,-
MAHJONG MASTER 2	3999,-
MAHJONG MASTER	3999,-
MIN GOLF MASTER	3999,-
PUZZLE MASTER	3999,-
RAHJONG THE CURSE OF RA	3999,-
SOLITAIRE MASTER	3999,-
SPACE ARCADE COLLECTION	3999,-
SPEEDY EGBERT	3999,-
SPOOKY CASTLE	3999,-
TETRIMANIA MASTER	3999,-
TUNNEL BLASTER	3999,-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4,5" POWERPUFF GIRLS	1999
7,5" POWERPUFF GIRLS	3999
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999

COW AND CHIKEN

COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999,-
SQUIRTERS	1499,-

HANNA BARBERA COLLECTIBLES

MINIATURES	999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999,
DANOM ACTION FIG	1999,-
YOGI ACTION FIG	1999,-
TOP CAT ACTION FIG	1999
HKP ACTION FIG	1999,-

CRASH BANDICOT SORTIMENT I.

CRASH JET PACK	2999,-
CRASH JET BOARD	2999,-
COCO BANDICOT	[redacted]
KOMODE MOE	2999,
DR NEO CORTEX	[redacted]

CRASH BANDICOT SORTIMENT II.

CRASH DEEP DIVE	2999,-
CRASH HIGH FLYING	2999,-
COCO WAVE RIDER	2999,-
DINGO DILE	2999,-
N GIN	2999,-
N TROPY	2999,-

MORTAL KOMBAT

[redacted]	1999,-
[redacted]	
JOHNNY CAGE	[redacted]

BEATLES YELLOW SUBMARINE

GEORGE	[redacted]
[redacted]	3999,-
PAUL	3999,-
JOHN	3999,-

POPEYE

POPEYE OLIVE OIL 7"	[redacted]
POPEYE 5"	1999,-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999,-

MOVIE MANIACS

SCREAM	[redacted]
CHUKY	3999,-
THE CROW	[redacted]
PSYCHO	3999,-
PUMPKINHEAD	3999,-
HALLOWEEN	[redacted]

DUKE NUKEM

DUKE NUKEM	2999,-

SPAWN DARK AGES 11

THE SKILL QUEEN	3999,
HORRID	3999,-
BLACK KNIGHT	3999,-
OGRE	3999,-
THE RAIDER	3999,-
SPELLCASTER	3999,-

SPAWN SORTIMENT 13

CURSE OF THE SPAWN 2	3999,-
ZEUS	3999,-
HATCHET	3999,-
MEDUSA	3999,-

SPAWN SORTIMENT 14

SPAWN THE BLACK HEART	3999,-
THE NECROMANCER	3999,-
IGLANTUS AND TUSKADON	3999,-
VIPER KING	[redacted]
MANDARIN	[redacted]
TORMENTOR	[redacted]

SPAWN TECHNO 15

CYBER SPAWN	[redacted]
IRON EXPRESS	3999,-
STEEL TRAP	3999,-
WARZONE	3999,-
GRAY THUNDER	3999,-

QUAKE SORTIMENT I.

[redacted]	2999,-
[redacted]	2999,-
IRON MAIDEN	[redacted]

SLEEPY HOLLOW

THE HEADLESS HORSEMAN	[redacted]
ICHABOD CRANE	3999,-
THE CRONE	3999,-

METAL GEAR SOLID

SOLID SNAKE	3999,-
MERYL SILVERBURGH	3999,-
LIQUID SNAKE	3999,-
REVOLVER OCELOT	3999,-
PSYCHO MANTIS	[redacted]
SNIPER WOLF	[redacted]
VULCAN RAVEN	3999,-

NINJA	3999,-

THE SIMPSONS

BART SOFT	4999
HOMER SOFT	4999
MIN BLISTER	999

CORG CLASSIC

ROUTEMASTER BUS	2999
OPEN TOP Routemaster LONDON	2999,-
1:64 TX1 TAXI-BLACK CAB	499,-
1:36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999
1:64 SCALE GIFT SET	3999,-
B.R. GREEN UNION JACK MIN	3999,
UNION JACK MIN	3999,
1:64 AUSTIN MARTIN DB5	1999,-
1:64 AUSTIN MARTIN DB7	1999,-
1:64 FORD MUSTANG	1999
1:64 MERCURY COUGAR	1999,-
1:64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999,-
1:64 LOTUS ESPRIT	1999,-
1:64 LOTUS ESPRIT THE SPY	1999,-
1:64 FORD MUSTANG MACH 1	1999,
1:64 SUNBEAM	1999,
1:64 TOYOTA 2000	1999,-
MR BEANS MIN 1:36	5999,-
TROTTERS VAN	2999,-

STEADY EDDIE

STEADY EDDIE	1999,-
OLIVER OVERDRIVE	1999,-
LORETTA LORRY	1999,-
JOCK THE TANKER	1999,-
RICK VAN RENTAL	1999,-
ANGIE AMBULANCE	1999,-
STEADY EDDIE HARD HAT	1999,-
STEADY EDDIE WOOLY HAT	1999,-

MATRIX

AGENT SMITH	3999,
CYPHER	3999,
MORPHEUS	3999
NEO	3999
SWITCH	3999,-
TRINITY	3999,-

FINAL FANTASY VIII

SQUALL	3999,-
QUISTIS TREPE	3999,
IRVINE KINNEAS	3999,-
LAGUNA LOIRE	3999
ZELL DINCHT	3999,-
RIONA HEARTILLY	3999
SEIFER ALMASY	3999,-
BOX SET 1	9999,
BOX SET 2	9999,

TOMB RAIDER

LARA & DOBERMANN	3999
LARA & SHARK	3999,-
LARA & YETI	3999,-
LARA & MOTORBIKE	3999,-
LARA & TIGER	3999,-
LARA & ALLIGATOR	3999,
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999,
LARA IN AREA 51	6999
LARA IN WETSUIT	6999

DIDDY KONG RACING

BANJO	3999,-
WIZ PIG	3999,
DIDDY KONG	3999,

C64 KAZETTAS JATEKAINKROL KERESRE LISTAT KULDUNK

DREAMSTATION V1.0

★ Egy megvalósult magyar álom



Mindig is "tátott fülekkel" hallgattam a különféle analóg szintetizátor-hangzásokat, amelyeket a "nagy ősök" Kraftwerk, Vangelis, Tangerine Dream és J. M. Jarre adtak elő. Talán az akusztikus hangszerektől való idegenségük ragadott meg, itt persze nem az oszcillátorokkal és szűrőkkel utánzott hangszerek szintéziséről beszélek, hanem azokról a hangzásokról és modulációkról, melyek nem hasonlítanak semmilyen élő hangszerhez, ugyanakkor annyira jól szólnak, hogy az embert kirázza a hideg. Annak idején (én kis naiv) nekiláttam szintetizátort építeni. Valami hasonlót szerettem volna készíteni, mint a Kraftwerk-es srácok, annak ellenére, hogy a dobozkába még eddig senki sem kapott betekintést. Azt azért lehetett sejteni, hogy analóg oszcillátorokkal és szűrőkkel dolgozik, amelyet egy kezdetleges sequencer (Számítógép !!) vezérelt és ez mind 1975-ben. Nemsokára ráébredtem, hogy a sokféle szűrő és oszcillátor variálásához nagyon sok kábel meg mindenféle kell, ami nagyon megbonyolítja az egész cucc elkészítését.

Elég megnézni egy Moog szintetizátort, ahol 500 féle dugasz és kétszer annyi kábelt használhatunk fel egy adott hangzás megtervezéséhez. Ha pedig változtatni szeretnénk, az egész cuccot át kell vezetékelnünk.

Képzeljétek el azt a szituációt, ami korábbi szintetizátor mágus belegabalyodva a kábelrengetegbe magára rántja a több tíz kilónyi elektronikát.

Ezt nagyon jól példázza a Jarre bácsi Kínai Koncertje, ahol a szerencsétlen kisem látszik a vezetékekből, amikor a Moog-on játszik. Ekkor pattant az a bizonyos szikra. Állítsuk elő azokat a bizonyos szűrőket és oszcillátorokat szoftveresen, és így nem kell építenünk semmilyen szintetizátort. Legnagyobb bánatomra ez a próbálkozás is kudarcba fulladt, az akkori (nyolcvanas évek vége) gépek számítási teljesítménye 1 MIPS körül mozgott, a matematikai (lebegőpontos) társprocesszorok pedig még csak akkor kezdtek megjelenni, így ezek a masinák még elégé kevéske teljesítménnyel bírtak, legalábbis a hangszintézis elállításához.

Ezek voltak a szép idők, ekkor még minden ZENÉSZ érdekelt volt a hangszerek, és a szintetizátorok fejlesztésében.

Néhány példát kiragadva. A Tangerine Dream-es srácok sokat segítettek az első valódi szintetizátor, a "Moog" megalkotásában. Aztán ott vannak a Kraftwerk-es emberkék, akik megalkották a mágneses lapos dobot, a saját szintetizátor parkjukról nem is beszélve, amelynek vezérlő számítógépére saját operációs rendszert írtak. (Ez a szerkezet már emberi kéz érintése nélkül, előre beprogramozva képes volt egy komplett zeneszámot lejátszani.) Vangelis bácsi pedig az amerikaiaknál az RCA stúdióban próbálkozott a szintetizátorokkal.

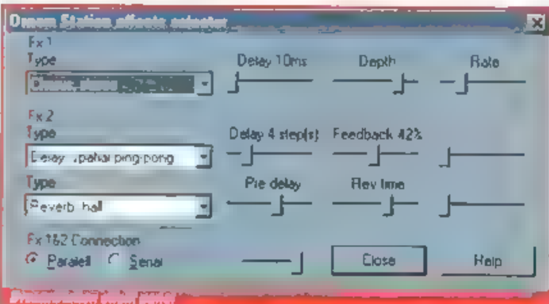
Most néhány szót a hangszintézis alapjairól, csak azért, hogy érthető legyen a program használata, de ha elsajátítottuk ezeket a "misztikus" kifejezéseket, akkor már bátran próbálkozhatunk akár egy analóg szintetizátorral is, és nem fogunk hülyén nézni a sok rövidítés láttán. Lássuk tehát! Minden hang megszólaltatásához egy oszcillátort kell használnunk, amellyel a legsűrűbben szinusz és négyszög jelet állítunk elő, az oszcillátor rövidítése általában OSC. Kell még egy szűrő is, amellyel az oszcillátor hullámformáját alakítjuk. A szűrők általában lehetnek: Alul áteresztő felülvágó (LP), Sávszűrő (BP) (Amely egy adott frekvenciát szűr meg), Felül áteresztő alulvágó (HP). Ez még mindig nem elég, kell egy ugynevezett LFO (alacsony frekvenciás oszcillátor) is, amellyel az adott hullámformát modulálni tudjuk, és szükségünk lesz egy burkológörbe generátorra, amely a képzett hang ADSR-jét tudja állítani. Az ADSR-ről egy kicsit bővebben, ez az opció lényegében a kevert hullámforma időbeli lefutását szabályozza. Az A (attack), ami a hang időbeli felfutását szabályozza. A D (decay) a hang attack szinttől a sustain szintig való időbeli lefutását adja meg. Az S (sustain) a hang kitartását jelöli lényegében a hangszerünk ez idő alatt szól, a felfutást és a lefutást kivéve. Az R (release), amely a hang sustain szinttől a nulláig való időbeli lefutását adja meg, ez lényegében a lecsengés. Ezek a funkciók ADSR mind a Gain-t szabályozzák, amely a hangszer amplitúdója (maximális hangereje).



Tehát egy szintetizált hang megszólaltatásához, indítsunk el egy vagy több oszcillátort (Általában már kettő használatával viszonylag jó hang előállítható), ezt szűrőzzük egy adott szűrőtípussal és a végeredményt egy alacsony frekvenciás oszcillátorral akár modulálhatjuk is.

Természetesen nagyon sok féle moduláció és összekapcsolás létezik a modulok között. Van több olyan szintetizátor program, ahol az adott modulokat mi magunk kapcsolhatjuk össze, mintha egy óriás Moog-on dolgoznánk, ilyen például a Vaz moduláris szintetizátor program, ahol minden költség nélkül kialakíthatjuk a saját szintetizátorunkat. Természetesen ezek a szintézis módszerek már a C64-es SID-jében is felhasználásra kerültek, de az a minőség az analóg hangzástól még egy kicsit messze esett, mára viszont az 500-600 MIPS-es, vagy ennél gyorsabb gépek igazán hozzák azt, amit még régen tekercsekkel, kondenzátorokkal, tranzisztorokkal értek el, és a legfőbb pozitívum az, hogy mindezt teljesen zajmentesen teszik.

Az első igazán meggyőző analóg szimuláció a Propellerheads programja a Rebirth volt, ahol 2db





Roland TB303-as Bassline-t és egy Roland 808-as dobgépet emuláltak szoftveresen.

Most nézzük a Dream Station felépítését. Ez a különleges program tartalmaz 3 oszcillátort, egy amplifiert, egy szűrőt és egy LFO-t. A program ötvözi a különféle trackerek és az analóg szintetizátorok előnyeit. A programot nevezhetnénk a Fast Tracker és a Rebirth keresztezésének. Ami a Rebirth-ből hiányzott, azt most egy programon belül megkaphatjuk.

Nagyon okos ötlet volt a dobgépet kiváltani egy a saját hangszereinket használó trackerrel, mivel így saját komponált zenéinkbe roppant jó realtime szintetizátor modulációkat építhetünk. Ez a dolog eddig sem volt megvalósíthatatlan, csak több számítógépet vagy MIDI eszközt követelt, amelyeket össze kellett huzaloznunk egy komplexebb zene lejátszásához. Most viszont egy programon belül szinte minden funkció elérhető, és ami a lényeg, csak egyetlen számítógép szükségeltetik a használatához. Amint már említettem a program 3 különféle oszcillátorral rendelkezik. Az OSCILLATOR1 hullámformájaként megadhatunk szinusz, háromszög, négyszög, fűrészfog, fehérzaj és PCM mintákat. A tune potméterrel +-2 oktávot emelhetünk az aktuális hang magasságán. A finomhangolóval ugyanezt tehetjük, csak éppen kisebb lépésekben.

A másik érdekes potméter a Pwith, amellyel a pwm moduláció hosszát szabályozhatjuk, még a pwm potméterrel az aktuális fixen beállított impulzus szélességet ismételhetjük. A kbdtrk kapcsolóval aktiválásával az aktuálisan lenyomott billentyűhöz tartozó, hangmagasságban fog az adott hullámformánk megszólalni. Az első oszcillátor állandóan be van kapcsolva, a többi kettő opcionálisan működik.

Az OSCILLATOR2 működése szinte azonos az elsőével, de itt találunk egy FM potmétert, amivel az első és a második oszcillátorok közötti frekvencia moduláció mértékét állíthatjuk, ezen kívül ennek az oszcillátornak a hangerejét is szabályozhatjuk a vol potméterrel. További érdekesség a Sync kapcsoló, amellyel a két oszcillátor együttfutása valósítható meg, így biztosan mindig egy időben fog az 1-es és a 2-es oszcillátor berezegni. A másik kapcsoló a Ring, amellyel ún. ring modulációt létesíthetünk az OSC1 és az OSC2 között. (A ring moduláció használatakor az egyes oszcillátorok kimeneti hangja megsokszorozódnak.) A harmadik oszcillátor hasonlatos az e sőhöz, csak éppen állítható kimenettel szintúgy rendelkezik. Az oszcillátorokat a jobb felső sarokban lévő kis négyzettel (de)aktiválhatjuk. Egy másik érdekes fiók az LFO (alacsony frekvenciás oszcillátor), az LFO hasonló az ADSR (burkológörbe) generátorhoz, csak itt éppen a saját megadott hullámformával modulálhatjuk az előállított hangot.

Az O1 kapcsoló aktiválásával az LFO célpontja az OSC1 lesz, az O2 kapcsoló aktiválásánál pedig az OSC2. Pw állásban az LFO az első oszcillátor pwm modulátorát fogja modulálni. FLT állásban pedig a szűrő "cut off" frekvenciáját állítja. A Dept potméterrel a moduláció mennyiségét, még a Rate potival a sebességét állíthatjuk. A szintézishez elengedhetetlen fiók a filter (szűrő), amellyel a lejátszott hangokkal igen érdekes dolgokat művelhetünk.

A Cutoff potméterrel a szűrő vágási frekvenciáját adhatjuk meg. A reso potival rezonanciát hozhatunk létre, ha frekvenciában oktávnyival felfelé vagy lefelé azonos frekvenciát állítunk be, mint az eredeti hullámformánk frekvenciája, akkor az eredeti (lejátszott) hullámformánk hangosabban szólal majd meg, mint eddig. Az LP1 kapcsolókkal egy-egy 12dB/oktáv -os alul áteresztő-felülvágó szűrőt kapcsolhatunk be. Az LP2 ugyanaz csak 24dB/oktávos limittel.

A HP kapcsoló egy 12dB/oktávos felül áteresztő-alulvágó szűrőt aktivál. A BP gombbal egy szintén 12dB/oktávos sávszűrőt, még az FMT-vel egy 24dB/oktávos formant szűrőt kapcsolhatunk be. A kbd gomb aktiválásával, a lenyomott billentyű hangmagasságával tolódik el a frekvencia. A Vibrato fiókka, a lejátszott összes hullámformára vonatkozó vibrato effektet használhatunk. Három potmétert találunk a konzolon, ahol a Delay potméterrel a vibrato effekt késleltetését állíthatjuk, a Dept-tekerentyűvel az effekt mennyiségét állíthatjuk. A Rate potival az effekt sebességét befolyásolhatjuk. Az amplifier panelen állíthatjuk az aktuális oszcillátorok hangerejét, a Gain potival a teljes rendszer hangerejét szabályozhatjuk.

A User Envelope fiókkal különleges modulációs effekteket hozhatunk létre, ahol az FM kapcsolóval a központi frekvencia moduláció mértéke variálható, a PW az első oszcillátor impulzus szélességét állítja. Az O1 és az O2 az első, második oszcillátorok frekvenciáját befolyásolja. A V2 kapcsoló beiktatásával a második oszcillátor hangerejének szabályozására nyílik lehetőség, és végül az FLT-vel a szűrő cut-off frekvenciájának variálhatóságát engedélyezhetjük. A képernyő alján találhatunk egy 8 csatornás mixert, amivel csatornánként tudjuk panorámázni a lejátszott sávunkat, a hangerejét módosíthatjuk, és az effektek hangerejének beállítására is nyílik lehetőségünk.



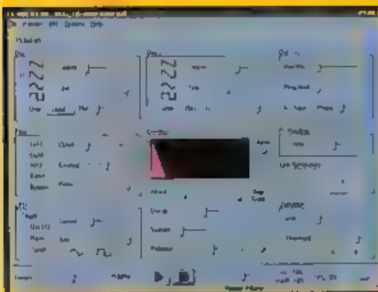
A hírhedt minimoog

A mixer jobb oldalán a rendszer teljes kimeneti "master" hangerejét szabályozhatjuk. Talán a program hang generátor részéről ennyit dióhéjban, most pedig térjünk rá a program másik nagy részegységére a trackerre, vagy szép szóval a sequencerre. A tracker 7 hangszeres PCM csatornát tud kezelni, ahol a patternek hosszúsága 16-128 lépésig terjedhet. Aki ismeri valamelyik jó öreg PC vagy Amiga trackert, annak nem fog különösebb gondot okozni a használata. A pattern oszlopba beírt hangmagasság mellé különféle effekteket rendelhetünk, ezek: TXX – Transpose oscillator 2&3, amely a második és a harmadik oszcillátor frekvenciáját transzpozálja. Az első karakter a második, a második karakter a harmadik oszcillátorra vonatkozik. IXX — Instrument, amely parancssal a pattern futása közben, bármikor válthatunk hangszert, az XX helyére helyettesítjük az új behozni kívánt hangszert. SXX — Slide to Note, ez az effekt az egyik note-ból, a másikba való átusztatást valósítja meg. BXX — Vibrato-val a vibrato effektet kapcsolhatjuk be, az első paraméter a vibrato erőssége, a második pedig effekt sebességét befolyásolja. VXX — Set volume on mixer, amely a megadott csatorna hangerejét állítja. +XX / -XX — Increase/Decrease volume on mixer, ami az adott csatorna hangerejét növeli, illetve csökkenti. PXX — Set pan on mixer, ezzel az effekttel a csatorna panorámázását (balansz) tudjuk megoldani. 00 a teljesen balra kitekert potméter értéke, középen 50 az érték (nulla állás), a teljesen jobbra tekert potméter állása pedig 99. FXX — Set filter cutoff mod. Value, a szűrő cutoff frekvenciáját paraméterezhetjük vele. GXX — Set filter envelope mod. value a szűrő ADSR-jének a Gain-jét szabályozhatjuk ezzel a paranccsal. EXX - Set amplifier envelope mod value, ahol az XX paraméterrel, az amlifier ADSR-jének a Gain-je szabályozható. 1XX - Set FX1 send on mixer, amellyel FX1 processzort rendelhetjük az adott csatornához. 2XX- Set FX2 send on mixer, ez ugyanaz az effekt csak éppen a második effekt processzort aktiválja (FX2). X01 - Retrigger LFO, elindítja vagy újra triggereli az alacsony frekvenciás oszcillátort. X02 - Retrigger filter, szintén elindítja, vagy triggereli a szűrő ADSR-jét, a hang újrajátszása nélkül. X03 - Retrigger user envelope, ugyanaz mint az előző, csak éppen a USER ADSR-jére vonatkozik. A patternekkel való manipuláció ugyanúgy megengedett, mint egy átlagos



Rokonlelkek

Néhányan panaszkodtak, hogy nem ingyenes (freeware) programokat tesztelek. Megjegyezném, hogy nagyon kevés a közlésre érdemes ingyenes program. Sokan keverik a freeware és a shareware programokat. A shareware programok tényleg ingyenesek, általában 30 napig. Ha a trial periódus lejár, utána már fizetnünk kell a teljes verzióért. Most a dream station-hoz kapcsolódva egy valóban ingyenes szoftver-szintetizátort mutatok be.



Igaz ez még csak a program béta verziója, amely most a V1.05 verziónál jár. A program szerzőjének csak egy tiszteletpéldánnyal tartozunk amennyiben valamilyen produkcióhoz felhasználjuk a programját. Ez a dream station-hoz hasonló, sokkal egyszerűbb szintetizátor, amely jó kezdet lehet az "analóg" szintetizátorokkal ismerkedőknek. A program két oszcillátorra rendelkezik, az első egyszerű impulzus szélesség modulációval, a másik frekvencia modulációval rendelkezik. A két oszcillátort szinkronizálhatjuk is, de ezen kívül még létrehozhatunk Ring modulációt és súlyozott fáziskésleltetést is. Az Envelope ADSR beállítása grafikusan is megjelenik, így sokkal jobban érzékelhető az egyes paraméterek hatása. A filter szekcióban öt különféle szűrő található. 12 decibeles alul áteresztő felülvágó, 24 decibeles alul áteresztő felülvágó, 12dec be es felül áteresztő alulvágó, egy sávszűrő plusz egy lyukszűrő. Az alacsony frekvenciájú (LFO) célpontjául csak együtt az OSC1+OSC2 adható meg, az oszcillátorokon kívül még a filter rezonanciáját és a cutoff frekvenciáját is modulálhatjuk. Az oszcillátor hullámformájának csak szinusz és négyszög jel választható. A lejátszás BMP értéke lejátszás közben is folyamatosan állítható. A Step editorban 16 lépésből álló groovokat tudunk készíteni. Az elkészített hullámforma beállítását pal formátumban lemezre menthetjük. A végleges számot, vagy csak egy kis részletét lejátszás közben a HD-re menthetjük, igaz csak raw formátumban.

trackerben, ugrálhatunk a patternek között, ha szükséges, egy patternt többször is megismételhetünk. A szint két effekt processzorral van felszerelve, amelyek az FX1 és FX2 nevet viselik, a választható effektek a következők: Delay digital, Delay Stereo, Delay Spatial, Delay Spatial Ping-pong, Phaser mono, Phaser Spatial, Flanger mono/stereo, Chorus mono/stereo, Chorus Dual voice-stereo, Reverb room/hall/plate.

A két effektsort köthetjük sorosan, esetleg párhuzamosan, vagy pedig százalékos elosztásban. Az általunk elkészített hangszert vagy hullámformát a save sound opcióval menthetjük el lemezre, amely dsi formátumban kerül ki rásra. A trackerben felhasználandó wav-fájlokat, a samples menüben rendszerezhetjük, itt a hangszerek utólagos loopolására is nyílik lehetőség.

A sample split editorban az egyes billentyűzet régiókhoz rendelhetünk hangszereket, ezzel könnyebbé téve a komponálást.

A dream station rendelkezik MIDI szinkronizációval is, így egyéb külső eszközzel összekötve a számítógépünk egy külön effekt modult képezhet. A program sajátjának mondhat egy oszcilloszkóp kijelzőt is, amelynek hasznát igazából csak a szintetizált hullámformák alakjának vizsgálatánál vehetjük, zenehallgatáskor pedig esztétikai élményt nyújt.

Az elkészült hanganyagot wav fájl-ba renderelhetjük további feldolgozásra, de a zene egy darabjának felvételére is nyílik lehetőségünk a Capture menüpontban.

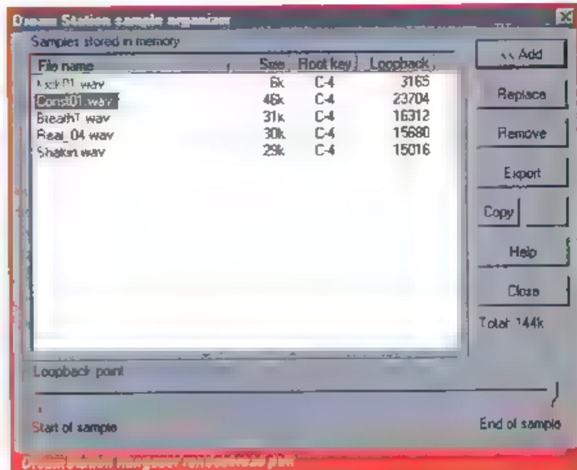
A program nagyon sok újítást tartalmaz, ezek közül talán a legjobb a PCM hullámformák bevonása az oszcillátor modulokba. A rendszer által nyújtott szolgáltatások száma nem végtelen, de a három oszcillátor és a többi effekt pult, szerintem még maximalista zenészek igényeit is kielégíti. Aki eddig is szerette a szörcsögő ACID-os hangzásokat, az biztosan megtalálja a számítását e programban.

A szerzőkről csak annyit, magyar termék, magyar munkahely, de a viccet félretéve már megint sikerült valami világszínvonalút "leraknunk" az asztalra. Szerintem, aki eddig a rebirth-öt használta, az a dream station kipróbálása után már soha többé nem fog visszatérni hozzá. A rebirth-ben mindig is kötöttséget jelentett a dobgép, amelynek hangjait csak különféle modulok letöltésével lehetett változtatni, de amint egy másik hangot, pl. éneket szerettünk volna a zenében használni, akkor rögtön akadályba ütköztünk. A hang hozzákapcsolásához egy másik számítógép kellett (Mint MIDI sequencer) és még egy gép, amelyben a hangminták tárolódtak. (Ez természetesen megoldható egy gépen belül is Virtuális Sampler + Sequencer). Akinek volt türelme végigolvasni a cikket az ráébredhetett, hogy az elektronikus zenélés, nem is olyan egyszerű dolog, mint azt eddig sokan gondolták. Itt most nem a kiváló magyar zenekarok által "Lopjunk mástól hangszert, mert mi teljesen hülyék vagyunk a témához" előadott samplerezett szörnyűségekre gondolok.

Itt és most már sokkal könnyebb dolgunk van, mint anno a szintetizátor hőskorban, de a hangok előállításához nem fizikai ismeret szükséges, mivel e nélkül nem igazán tudjuk, hogy éppen az adott hullámformával mi is történik.

Bármennyire is nagy népszerűségnek örvendenek az ún. DJ-k, ők csak a mások keserves (időt rabló) munkájának gyümölcsét aratják le. Itthon már a DJ iskolára is szükség van (kevés a gyárakban a munkahely), mert a feltörekvő nemzedék eme emberekben látják az istenüket. Odakünn a DJ-k nem restek leülni a billentyűzet elé és saját bassline effekteket, vagy egy teljes számot komponálnak és hangszerelnek. A magyar DJ-k általában ott megállnak, hogy két adott szám között áthúzzák a cross fadert és ezt a produktumot kiadják CD-n. Mire a nagy hallgatóság igencsak bólogat, milyen jó zenét írt ez a dzsé. Természetesen akadnak kivételek, akik igazi talentumok (B***l, S***z, N***l, K***l stb.), akik igazán mixelnek ellenben azokkal, akik a pénz miatt adnak ki rosszabbnál-rosszabb lemezeket. A dicsőség azoké a háttérben maradó technikusoké-mérnököké, akik leültek és elkészítették azokat a hangokat. Eme rövid kitérő után visszakanyarodva eredeti témához, mindenkinek ajánlom, aki szeretne király modulációkkal ellátott zenéket gyártani, csak éppen eddig nem volt pénze megvásárolni egy szabányi MIDI cuccot.

KeFe™



















CINKELT LAPOK

Age Of Empires II: The Conquerors

Játék közben nyomd meg az ENTER-t és máris használhatod a következő csalásokat

WOOF WOOF
Repülő kutyák
FURIOUS THE MONKEY BOY
Kapsz egy kis majmot
POLO
Mindent láthatsz
MARCO
Reveal map
AEGIS
Gyors építkezés
ROCK ON
1000 kő
LUMBERJACK
1000 fa
ROBIN HOOD
1000 arany
CHEESE STEAK JIMMY'S
1000 kaja
NATURAL WONDERS
A természet irányít
RESIGN
Meghalsz
WIMPYWIMPYWIMPY
Megint meghalsz
HOW DO YOU TURN THIS ON
Megkapod a KOBERA-t
TO SMITHEREENS
Megkapod a szabotőrt
TORPEDO8
a 8 számú ellenfél elpusztítása
TORPEDO7
a 7 számú ellenfél elpusztítása
TORPEDO6
a 6 számú ellenfél elpusztítása
TORPEDO5
az 5 számú ellenfél elpusztítása
TORPEDO4
a 4 számú ellenfél elpusztítása
TORPEDO3
a 3 számú ellenfél elpusztítása
TORPEDO2
a 2 számú ellenfél elpusztítása
[redacted]
az 1 számú ellenfél elpusztítása
BLACK DEATH
Győzelem
I R WINNER
Győzelem

Heavy Metal: F.A.K.K.²

A játékban a VIDEO/AUDIO option menüben keressük meg az ADVANCED pontot, ahol engedélyeztessük a CHECK CONSOLE parancsot, hogy így elérhetővé váljon a konzolmenü, amelyet a játékban a ~ (magyar billentyűzeten a 0) billentyű lenyomásával hívhatunk elő. Ezek után a következő csalások élnek a játékban

god
istenmód be-, kikapcsolása
notarget
ellenséges intelligencia ki kapcsolása
health 100
full életerőre fel töltés
eventlist
megjeleníti az összes eddigi konzolparancsunkat
noclip
falon átjárás be-, kikapcsolása
give all
megkapjuk az összes fegyvert és cuccost
map [level name]
a "map" után beírva a pálya nevét bárhová eljuthatunk

A pályák nevei a következők lehetnek sorrendben

blood
cemetary
cliff1
cliff2
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter evil
towncenter_good
training
under
water
zoo

3D ultra RC Racers Deluxe

A játék közben pauzáld le a programot a "P" gombbal, majd minél gyorsabban próbáld begépelni
SLIPPERY
Ha jól csináltad, azt egy hang jelzi. Ezek után a következő csalások élnek

Money
+200 $ kapsz az instruction menün belül
Bouncy
extra gyors és pattogósak a járgányok
Sticky
erősebb a kocsid karosszériája
Slippery
csúszósak lesznek a pályák
Turbo
kétszeres lesz a kocsi sebessége
War
kifogyhatatlan rakéta
Ghost
minden kocsi áttetsző lesz és nem lehet ütközni
[redacted]
agresszív lesz a többi versenyző
Moon
alacsony gravitáció
Heavy
nagyon nagy gravitáció
Ha a neved helyére azt írod
i cheat
akkor extra pénzt kapsz a fejlesztési menüben

Blair Witch Projects: Volume One Rustin Parr

Játék közben nyomd meg az F10-et és írd a következőket

Bighead
nagy fej mód be/ki
Freezer
ellenfelek lefagyasztása
Godgames
istenmód be/ki
Goremode
vér és egyéb borzalmak bekapcsolása
Healme
full életerő feltöltés
Moreammo
egy kis lőszer utánpótlás
Recharge
ha kimerült a plácsban az elem, akkor így újratöltheted
Bandaid
megint egy kis + életerő
Gimmecrap
összes fegyver + isten mód
Ebola
a körülötted lévők gyorsan kipurcannak
Iamcheatingbastard
isten mód be/ki

Deep Space Nine: The Fallen

A játék közben nyomd meg a ~ billentyűt és írd a következőket

iamtheone
ezzel aktiválod a cheat módot
allammo
összes lőszer
behindview 0
normál kameraállás
behindview 1
hátulnézeti "követő" kameraállás
fly
repülés
freeze
összes ellenség lefagyasztása
ghost
falon átjárás
god
isten mód
killall [típus]
a parancs után beírt ellenfél fajták elpusztulnak. (p. romulan, klingon,)
loaded
összes fegyver
playersonly
ellenfelek kikapcsolása
open [pálya neve]
a parancs után írt pályán kezdhetünk
summon [tárgy]
a parancs után írt tárgyat megkapjuk
walk
megint járás (ha előtte a repülés parancsot használtuk)

Submarine Titans

Játék közben nyomjunk egy ENTER-t és máris írhatjuk a következő csalásokat

FOW
teljes térkép
TECH
összes technológia szint
ENERGY
full energia
[redacted]
full levegő
SILICON
max silicon ásvány
METAL
+1000 vas
GOLD
+1000 arany
CORIUM
+1000 corium
[redacted]
+1000 arany +5000 corium, +10000 vas

Buckmaster's Deer [redacted]

Nyissuk meg a játék config.scr kiterjesztésű fájlját és bővítsük ki az ott található a következő bejegyzett sorral

CONSOLEENABLED = 1

Ezek után a játékban a ~ gombra feltűnő konzolban a következő csalásokat alkalmazhatjuk

Level#
pályaválasztás 1-15.-ig
Showanimals
megmutatja hol vannak az állatkák
Showbedding
megmutatja a bedding-et??
Showanimalsonmap
megmutatja az állatkák helyét a térképen
Showbeddingsonmap
megmutatja a szarvasok fekvőhelyét a térképen
Runfast
gyorsabban tudunk futni

ACOMP Zenith

Tulajdonságok

- Intel Pentium III vagy Celeron processzorral
- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 8x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet





ACOMP Xplorer

Tulajdonságok

- Intel Pentium III vagy Celeron processzorral
- ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB / TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



ACOMP Zenith	ACOMP Zenith	ACOMP Xplorer	ACOMP Xplorer
Intel Celeron 667MHz	Intel Pentium III 800MHz	Intel Celeron 600MHz	Intel Pentium III 800MHz
ATI Fury MAXX 64MB VGA	ATI Radeon 64MB TV OUT	48x CD-ROM meghajtó	8x DVD meghajtó
229.900 Ft	**299.900 Ft**	**159.900 Ft**	**224.900 Ft**

ACOMP Base

Tulajdonságok

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



ACOMP Athlon

Tulajdonságok

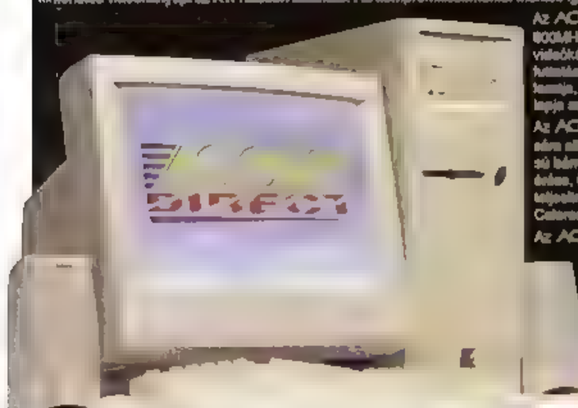
- AMD Athlon processzorral
- ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet





ACOMP Base	ACOMP Base	ACOMP Athlon	ACOMP Athlon
Intel Celeron 600MHz	Intel Celeron 667MHz	AMD Athlon 650MHz	AMD Athlon 1000MHz
S3 Trio3D VGA 4MB RAM	ATI Expert 32MB TV OUT	ATI Expert 32MB TV OUT	ATI Radeon 64MB TV OUT
119.900 Ft	**144.900 Ft**	**189.900 Ft**	**339.900 Ft**

Az ACOMP Zenith gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, de még megfizethető alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BX chipszettes alaplapot, 128MB memóriát, 18.2GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlok: Az elsőben Intel Celeron 667MHz-es processzor és az ATI nemrég még csúcskategóriás videókártyája a 64MB-os Fury MAXX, a másikban Intel Pentium III 800MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videókártyája az ATI Radeon található. Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amibe minden megtalálsz!



Az ACOMP Xplorer egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 600 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az ATI videókártyák állítják elő a legjobb minőségű, éles és részletgazdag videojelet. A gépben a játékok és DVD filmek futtatására is alkalmas 32MB-os TV kimenetes ATI Expert 2000 kártyát helyeztünk el. Bármely konfigurációt választja, megkapja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti. A gép alapját az ABIT alaplapja szolgáltatja.

Az ACOMP Base gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 12.9GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videókártyával választja, akkor a játékprogramok is kiválóan futtathatóak lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 667MHz-es processzorral ajánljuk.

Az ACOMP Athlon egy kimagasló teljesítményű AMD processzorra épülő konfiguráció. Bízvást állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. Cégünknél először kapható az AMD 1000MHz-es processzora, és ezt azonnal beépítettük ebbe a gépbe. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de a legjobb TV kimenetes videókártya az ATI Radeon, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, 128MB memória és egy 18.2GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória viselése kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb árú 650MHz-es procival és ATI Expert 2000 videókártyával.

KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig. Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

HALF LIFE: COUNTER STRIKE

★ Van már nekünk Beta 7-ünk + egy kis illemtan

Igazán kellemes meglepetésben volt részem a két CS cikkem megjelenése után, hiszen a fikázó levelek mennyisége szinte a nullával volt egyenlő, ellenben sok gratulációt és biztatást kaptam a magyar játékosoktól. (Olyanoktól is, akiktől egyáltalán nem is vártam volna.) Többen ellátogattak az MCM oldalára is és beírtak a vendégkönyvbe, ami nagyon jól esett, habár azóta is naponta egyszer legalább le kell fordítanom a magyar szöveget valamelyik germán kiktársamnak...

Szóval köszönöm fiúk!

Ennek a cikknek az apropója az új verzió, a Beta 7 megjelenése. Mivel azonban erről a témáról két oldalt felesleges lenne rizsázni — ki tudja, hány béta lesz még a végleges verzióig (ha egyáltalán lesz olyan) — igyekeztem megdobni a hangulatot egy kis CS etikett ismertetéssel. Ez a kezdők részére mindenképpen hasznos, a profi öreg rókák meg remélem jót fognak szórakozni.

Itt a BETA 7!

Már-már mulatságos helyzet, de az immáron gatyamadzag hosszúságúvá nyújtott CS béta sorozatnak "végre" megjelent a legújabb tagja, a 7-es. Hiába, a tökéletes munkához idő kell! (Jókat szoktam röhögni azon, hogy a régi motorosok már bétában mérik az időt, hiszen azzal fényezik magukat, hogy ők bizony már mondjuk a Beta 2.0 óta nyomják a CS-t. Aki mondjuk azóta CS-zik, az bizony tudhat valamit.)

Az új frissítést a profik közül sokan már nagyon várták, de ugyanakkor ódzkodtak is tőle egy kicsit. Itt volt az ideje a tuningolásnak, hiszen megint túl sok csalás volt elérhető a neten, túl sokat használtak túl paraszt cheateket, és ez bizony megfertőzte a játékot. Most megint van pár hetünk, hogy garantáltan csalás nélkül háborúzhassunk egymással. Arról nem is beszélve, hogy a szokásos mapeket már hülyére játszotta mindenki, itt volt az ideje valami igazán élményszámba menő újítás (ötlet) bevezetésének. Persze, tele a net mindenféle mapekkel, sőt map hegyekkel, de ezek nagy része még annyit sem ér, hogy az ember letöltse őket, és egyáltalán kipróbálja. Ha meg szerverre rakják őket tesztmapnek, akkor csak a helyet foglalják az amúgy is bálna nagyságúra duzzadt Half Life könyvtárba — gondolom már ti is jóval több száz mega fölött vagytok...

Dupla Beretta

A Beta 7 egyik legizgalmasabb újítása a dupla Beretta megjelenése. Értelemszerűen ilyenkor a jóember kezében két stukker van, mint a John Woo filmekben. Ezt csak a Terrorok vehetik meg, 1000 pénzért. Az egyenlőtlenség oka az, hogy nagyon sokan reklamáltak a készítőknél: a CT-k alapfegyvere sokkal hatásosabb, mint a Terroroké. Az árát nagyon megfelelőnek találom, habár talán jobb lene, ha mondjuk az első körben, 800-ért meg lehetne venni, esetleg 600-ért a másodikban.

Szerintem azért, mert emlékeimben kutatva nagyon ritkán voltam olyan helyzetben, hogy ne legyen mondjuk 1600-am a második kör kezdésénél, amiből értelemszerűen inkább egy MP5-öt veszek fölönnyel, mint dupla Berettát. Mindenesetre jó újítás, hasznos, és szűkös időkben sokkal jobb megoldás, mint ha csak egy páncélt vennél és semmi mást.





Járművek

Megtörtént a csoda is, amiről a bennfentesek már olyan régóta beszélnek: a Beta 7-ben már járműveket is vezethetünk. Az alapmapek között ott van a de_jeepathon2000, ami leginkább egy nagy arénára hasonlít. Amikor először játszottam az új béta megjelenését követő első napokban mindenki röhögve lelkendezett, hogy milyen jó móka. Dzsipekkel lehet száguldozni, melyeknek a vezetése azért nem olyan, mintha a Need for Speed sorozat legújabb tagját nyomnánk, de azért meg lehet szokni. Vannak ugratók, víz, és egy hatalmas nyitott pálya. (Elég hatalmas és elég nyitott — akinek nincs elég erős gépe, annak gondjai lesznek a sebességgel!) A map komolyságára jellemző, hogy egy KLOTYÓT kell felrobbantani rajta. Ha jól tudom, lapzártakor ebből a mapből már több javított verzió is hozzáférhető volt.

Elérhető már egy komolyabb vezetős map is, a cs_sige_apc, ahol egy páncélozott csapatszállítóba ülhetsz bele. Sajnos csak a pilóta, úgyhogy a többiek kénytelenek a fülke tetején zötyögni. Ez a map nagyon jól sikerült, világosabb és sokkal szebb, mint az eredeti siege. Maga a jármű nem is a szállítás miatt jó, hanem azért, mert be lehet hatolni vele a Terror bázis szívébe. Ez azért fontos, mert mindannyian tudjuk, hogy itt egy profi kemper Terror csapat szinte 100%-osan be tudta védeni a túszokat, szinte lehetetlen volt bejutni értük. (Nem kell beszélni, mert PROFI KEMPER csapatról beszélek! Tudom, hogy pár lémert akár három collos CT is legyaláz...) Nos, most már az APC takarásában elég jól be lehet menni — a pilóta hálátlan feladata mindenesetre enyhén szólva a kamikaze kategóriába tartozik.

Jelenleg (09.01.) még csak ezekről a mapokról tudok, de bizonyára számtalan új érkezik majd a...





közeljövőben. A gondom csak az, hogy a járműveknek hely kell, így irtózatosan monstrum méretű mapekre számíthatunk.

Fegyveres VIP

Apróság, de nagyon klassz dolog, hogy a VIP stukkert kapott. Tőkénye ugyan alig van, de a késsel kiegészítve azért jelentősen javultak az esélyei. Tényleg, nem is olyan apróság ez.

Új kés

Új kés is került a kezünkbe. Pontosabban a kés a régi, csak más módon fogjuk, és a jobb gombbal egy lassabb, de erősebb támadási mód is kivitelezhető. Véleményem szerint ez totálisan felesleges, erőltetett dolog, mert a kés addig is jól működött — már aki használta, annak!

Új CT model

Az új CT modell neve Seal Team 6 és istenien néz ki. Ahogy látom, mindenki ezt erőlteti a CT csapatból. Nem is csoda, elég poféi!

Mapek

A dzsipesen kívül asszem még 5 új map van a Beta 7-ben. Ezek közül nekem kifejezetten az as_highrise tetszik, amely egy VIP mentős map. Nagyos szuper, hogy egy állati nagy labirintus az egész pálya, és végre tényleg van esélye a VIP-nek a kijutásra, bujkálásra, még egyedül is! A plafonról lelógó köteleket nagyon jó ötletnek tartom, összességében ez a map igen király! Baró még a de_vegas is, ami inkább a grafikája miatt tetszik, eléggé látványos. Szerintem kissé Terror párti, de ezt még csak pár napos tesztelés után állítom. A többi map nem kavart fel túlságosan, főleg a cs_arabstreets zenéjétől mászlam a falra.

További apróbb újítások még vannak a Beta 7-ben, hibajavítások, új konzol parancsok, miegymás, de ezeket szerintem nem érdemes megemlíteni. Aki kíváncsi rájuk, az úgyis beleássa magát a játékba.

CS etikett

Amikor az ember egy szerveren játszik, és éppen olyan napja van, hogy nem marhulni megy be, hanem tényleg játszani és szórakozni (ennek kéne az alaptendenciának lenni), akkor a sok CS-hoz nem méltó magatartásforma könnyen tönkre tudja tenni a hangulatát. Összeszedtem egy pár dolgot, amit szerintem érdemes betartani, mert a játék velük csak jobb és élvezetesebb lehet.

1 — Belépéskor igyekezz úgy oldalt választani, hogy a két csapat EGYENLŐ legyen! Ez mindennek az alapja. Értelemszerűen úgy állj be, hogy lehetőleg mind a két oldalon ugyanannyian legyenek. A plafonra tudok mászni azoktól a lámeraktól, akik erőszakosan oda állnak, ahol a híresebb játékosok vannak, mert ott majd ők is jobban fognak muzsikálni.



Nem érdekli őket, hogy a másik csapatban így mondjuk 2-vel kevesebben lesznek. Ha azt látod, hogy az egyik csapatban kevesebben vannak ugyan, de mondjuk még így is 8-1 re vezetnek, akkor a gyengébb oldalt válaszd. Próbáld meg segíteni a kezdő játékosokat, hogy legalább számbeli fölényetekkel kiegyenlítsétek a profik tudásbeli fölényét.

2 — Ha egy mapen feltűnően jobban muzsikál egy csapat, a következőben nem árt elkeveredni. Senkinek sem jó, ha a menők több mapen át összeragadnak, és szanaszét alázzák a gyengébbeket. A kezdőknek elmegy a kedvük és előbb-utóbb vagy bika nagy anyázássá fajul a dolog, vagy egyszerűen kilépnek. A profik meg nem fejlődnek.

3 — Ha tele vagy lével, vegyél valami olcsó fegyvert a többieknek. Meg fogják hálálni!

4 — Teamkill. Igen szemét dolog, de néha becsúszik. Az a minimum, hogy bocsánatot kérj, de kultúráltabb német szervereken már olyannal is találkoztam, hogy a meghánást tanúsító teamkiller később "meghívja" az áldozatot egy jobb fegyverre. Egyszerűen köcsög dolognak tartom viszont a direkt teamkillezést, amivel mostanában elég sok magyar szerveren is találkoztam, méghozzá nem lamerek, hanem ismert játékosok részéről. Előfordul, hogy egy csapat akkor is veszt, ha a feje tetejére áll, ezt BE KELL NYELNI. Nem a társakat kell okolni, még ha esetleg bénáznak is. Lelődözni őket meg tényleg maga tahóság.

Nem tudtam megállni, hogy ne nevezzem nevén a magyar teammkillerek királyát, [HUB]NaNu-t. Megmondom a frankót, egy olyan igazán profi, kiemelkedően jól nyomuló és vezető pozícióban levő klán részéről, mint a HUB, nem is tudom, hogy miért hagyják a tagok szó nélkül ezt a szégyent.

NaNu gyerek kedvenc időtöltése, hogy idegqyenge hangulatában isetentelenül anyázik (ez nem baj, mert lepereg), és címeresen teamkillerkedik is.

Sőt, azzal szórakozik, hogy vesztes pozícióban, közvetlen a mapchange előtt lelődözi a társait, mert ilyenkor ugye már nincs új kör, így nincs halálbüntetés sem! Érdekelne, hogy ezt azért csinálja, mert tényleg annyira tuskó, vagy egyszerűen csak túl fiatal még...?

5 — Körkezdéskor ne az legyen az első, hogy ész nélkül durrantasz egyet (egy sorozatot?) a fegyverrel! Tudom, sokan szeretnek egyet-egyet lőni, hogy (a kellő pillanatban) biztosan töltény legyen a csőben, de ilyenkor szokott a legtöbb "véletlen" csapattárs sebzés bekövetkezni. Szerintem mindenki szeret 100% energiával harcba menni, TE is, úgyhogy ne sebezz le senkit az egér ideges csesztegetésével! Egy jó tanács: vásárolj (és így csinálj bemelegítő lövést is) az ég vagy a föld felé nézve, így nem sebzel meg senkit.

6 — Próbálj meg a csapat tagja lenni. Próbálj meg figyelni a többiekre. Használd a szemedet és ne kaszálj mondjuk a parával, mint az állat, mert a társaidat is megsebezheted — de lehetőleg ne is állj be erőszakosan iragért nyomulva egy éppen célzó vagy tűzharcban levő társad elé. Várd meg őket a liftnél (vagy bárminél), ne húzz el vele az orruk elől.

És könyörgöm, ne kúrd be a gránátot közéjük!!!

[MCM]Martin
url.to/mcm-clan

FINAL FANTASY VIII

A Final Fantasy 8 folytatását kérőknek a múlt havi csevegőben a következőt írtam: "Illene befejeznünk, de bármennyire is fáj, technikai okok miatt elmarad a folytatás". Nos annyian kértétek, hogy újra megvizsgáltuk, mit tehetünk értetek. Köszönhetően Veres Mikinek, aki vállalta és a segítségünkre sietett, hogy kiegészíti a még hiányzó részt, itt olvashatjátok az FF8 végigjátszását. (Sz.JVC.)

A BÁZISON

Csapatunk tehát két részre oszlik. Squall mellé mindenképpen rakjuk be Rinoát, mivel a Gardenben amennyiben a társaságunkban tartózkodik, láthatunk néhány CG filmet a szereplésével.

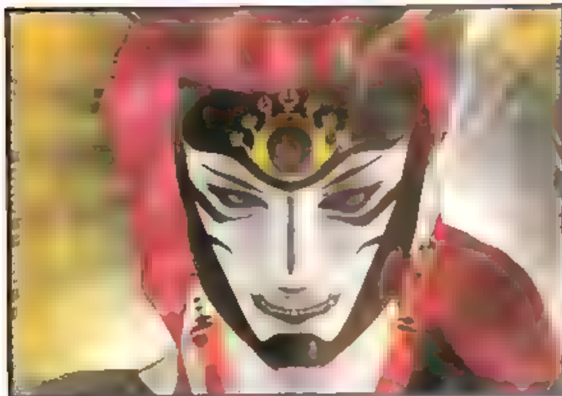
Először Squall-t és csapatát kell irányítani. Az állomáson baloldalra kanyarodjunk el és szálljunk fel a vonatra. Ezután válthatunk és átvehetjük Selphie irányítását, akivel meg kell akadályozni a rakéták kilövését Balamb Gardenre. Először menjünk vissza Dellingbe és szereljünk fel (GF-ekkel is), majd irány a rakétakilövő bázis. Ezt a börtöntől észak-nyugatra találjuk és azzal a teherautóval menjünk, amit a börtönből loptunk. Hőseink hogy megkönnyítsék maguknak az utat, valamint az előttük álló diverziós feladatokat, Galbadia egyenruhát vesznek fel. Az ugyanis a cél, hogy minél tovább észrevétlenül szabotálják a rakéták kilövését. Ha sokáig észrevétlenek tudunk maradni, az jótékony hatást fog gyakorolni a SeeD szintünkre. Bent a bázison a két ajtó között találunk egy terminált, amellyel kinyithatjuk a baloldali ajtót. Az ajtón belépve a vezérlő szoba (Circuit) elé jutunk, ahol válaszoljuk a második választ, így homlokgyöngyöző izgalmak nélkül elsétálhatunk a katonák mellett. Egy szobába jutunk, ahol egy állásmentő hely van. Használjuk ki az alkalmat és mentsünk! Lent a baloldalon el lehet menni, haladjunk hát tovább! A jobb oldalon két katonába botlunk, erőltessünk magunkra nyugalmat, beszélgessünk velük egy picit, majd kocogjunk vissza az állásmentő helyhez. Fent, a mentőhely mellett van egy szoba, ide feltétlen kukkantsunk be, mert itt készítik fel a rakétákat a kilövésre. A bent kérdezősködő katonáknak adjuk meg az 1-es választ. Nyugodt léptekkel sétáljunk vissza az előző két katonához és beszélgessünk el velük. Miután elaltattuk éberségüket, már beléphetünk a vezérlő szobába (Circuit room). Vizsgáljuk meg alaposan a panelokat. Először adjuk meg az egyes, majd a kettes válaszokat, végül szívfájdalom nélkül verjük szét a gépet! Ezzel a kívülálló számára vandál cselekedetnek látszó tettünkkel elérjük, hogy elvágjuk a bázis energiaellátását. A gyanús zajokra odaérkező katonáknak mind a kétszer a kettes választ adjuk meg, majd kövessük őket. Az első adandó alkalommal szaladjunk vissza a rakétákat előkészítő szobába, amely elé időközben egy őrt állítottak, aki meg is próbál minket feltartóztatni. Neki az egyes válaszokkal elégíthetjük ki a kíváncsiságát. A szobában mintha csak közéjük tartoznánk, segítsünk helyére tolni a rakétákat. Kint a jobb oldalon van egy gép, jó ha tudjuk, hogy ez a rakéták vezérlője. Szenteljünk neki fokozott figyelmet, ha van rá alkalmunk, vizsgáljuk meg alaposan — a történet szerint később is lesz azonban alkalmunk a következőkre: (1.) Először is be kell pötyögni a kódot, amely az "EDEA". (Előfordulhat, hogy pillanatnyilag ezt most nem kell beírni.) (2.) Szereljük fel a rakétákat (Equipment). (3.) Állítsuk be a célpontot (Set Target). (4.) Tegyük a hibahatárt (Error Ration) a maximumra. (5.) Töltsük fel az információkat (Uploading Data). (6.) Végül futtassuk le a tesztet (Simulation Test) és már végeztünk is. Mentsünk állást és lépjünk be az irányító terembe (Control Room) — mielőtt azonban belépnénk, feltétlen beszéljünk az őrrel. Bent tegyük félre humánus érzelmeinket, és üssük le a három katonát, majd vizsgáljuk meg a jobb, a középső és a baloldalon lévő paneleket. A vizsgálódás eredménye, hogy a kilövés fázisa megszakad. Az egyik terminálon indítsuk el a bázis önmegsemmisítő programját. Ne felejtsük, hogy innentől fogva egy időzített bombán sétafikálgatunk. Az önmegsemmisítő visszaszámlálás idejét állítsuk 20 percre, ezután kinyithatjuk a jobb alsó oldalon található ajtót, amelyen angolosan távozunk. Az egyik leütött katona utolsó erejét összeszedve még beindítja a kilövést. Ha nem állítottuk át a gépet, amiről fentebb írtam, most még megtehetjük — az önmegsemmisítő aktiválása után kell beírni a kódot. Ha végeztünk, elhagyhatjuk a bázist. Kint egy főellenséggel, egy drabális robottal kell összemérni erőnket, de jobb lesz, ha a méregetés helyett inkább arra megyünk, hogy idő előtt leamortizálódjon! Szorgalmazzuk rajta a villám- és Quezacotl GF-eket, de közben figyeljünk az önmegsemmisítő visszaszámlálására is, tehát kevesebb, mint 20 percen belül végezzünk vele! Ha megnyekkent, két (karbantartó?) katona ugrik elő, akiket nagyon könnyű lesz elintézni. Győzelem után, hogy ne sokáig tartson az öröm, a rakéták elindulnak célpontjuk felé, figyelmeztetve, hogy még iszonyúan sok a tennivalónk! A magunk részéről jó munkát végeztünk, a bázis elpusztult. A fránya rakéták miatt azonban már csak Squallben bízhatunk, aki a közeledő veszélyről remélhetőleg időben figyelmezteti a Gardent.





GALBADIA GARDEN VESZÉLYBEN!

Időközben Squall és kis csapata megérkezik a Gardenbe. Meglepve tapasztalják, hogy nem elég a külső fenyegetettség, itt még egy kisebb polgárháború is kitört. Gardennek két vezetője van: Cid, és egy NORG nevű figura, aki Gardent építette, és jogot próbál formálni magának arra



hogy átvegye az irányítást. A tanulók két pártra szakadtak, ráadásul a Training Centerből a szörnyek is kiszabadultak. Teljes a káosz, a zűrzavar elvette mindenki józan eszét. Kérdéses, hogy ilyen helyzetben meg tudják-e védeni magukat. Kezdésnél beszéljünk az álldogáló fickóval és adjuk meg a kettes választ. Továbbhaladva a folyosón összefutunk Rajinnal és Fujinnal, akikkel ajánlatos elcsevegni. A feladat: meg kell találni Cidet.
Járjuk körbe a Gardent az óramutató járásával megegyező irányban, és látogassuk meg mindegyik szobát. Menet közben jó néhány szörnnyel konfliktusba keveredünk, őket szörnyen gyorsan le kell szoktatni a szörnyülködésről. Mire körbe érünk, előkerül és találkozunk Xu-val - beszéljünk vele - és megtudjuk, hogy Cid a helyén, azaz a harmadik emeleten van. Keressük meg és tegyünk jelentést az érkező rakétákról. Persze a főnöknek (azért főnök), tudnia kell egy megoldást az elhárításukra, de ő (valamit tudhatott, mert már) a pincében van.
Liftezzünk le, és amikor a karbantartás hiányától szenvedő felvonó beakad, a kis vészletárón folytassuk tovább - másszunk le. Egy egyszerű pincerendszerbe jutunk, ahol az egyetlen lehetséges irányba kell haladnunk. Útközben fordítsuk el a nagy zárnyitót - két plusz emberre lesz szükségünk hozzá.
A megnyílt úton kell lemásznunk. Hamarosan egy nagy állványhoz érkezünk, ahol a dilemmára adjuk meg a kettes választ, azaz másszunk fel egyedül. Miután eldőlt a létra a szobában, aktiválhatjuk a gombokat, biztosítva ezzel a továbbjutást.
Térjünk vissza a barátainkhoz, és a közeli létrán másszunk le - azt hiszem bal oldalon van és egy zöld gombbal kell kinyitni. Lent mentsünk, és nyissuk ki az újabb gombbal az ajtót. Mikor odaérünk két szörny, azaz főellenség támad meg, ám nagyon gyengék lesznek. Adjunk nekik Ifritet és más tűzvarázslatot! Bent a szobában kapcsoljuk be a középső kapcsolót, és már végeztünk is. Egy gyönyörű film jön Gardenről, ami „szárnyakat" kap és elrepül a helyéről, így megmenekül végre a rakétáktól.

TALÁLKOZÁSOK

Az események után a második emeleten sétáljunk a folyosó végébe - eddig nem lehetett arra elmenni - itt kimehetünk a „szabadba" egész pontosan a dokkba. Ha Rinoa a csapatunkban van, egy rövid film következik a főszereplésével. Ezután



menjünk vissza a harmadikra és csevegjünk Xu-val. Rövidesen a szobánkban kötünk ki. Amennyiben Rinoa velünk van, reggel megjelenik, és sétára invitál minket. Járjuk körbe az egész Gardent és beszélgessünk, akivel csak lehet!
Az információgyűjtés után Squall hamarosan üzenetet kap, hogy menjen Norg-hoz. Hozzá a (megjavított) liftel juthatunk, ami most már levisz az alagsorba. Lent egy hosszú beszélgetés következik, amelyből nagyon sok mindent megtudhatunk Edeáról, Cid-ről, és a SeeD ekről... no és persze Norg-ról is.
A beszélgetés alatt kommunikációs zavar lép fel, ami miatt először vita, majd a vitából harc keveredik, méghozzá Norg-gal. Használjuk ki zavarodott elmeállapotát, és verekedés közben a Leviathan-t vegyük el tőle Draw-val, de ne feledjük, ehhez meg kell semmisíteni az előtte lévő páncélt is. Nem különösebben nehéz ellenfél, de azért okozhat meglepetéseket, mert négy sebezhető célpont van rajta. Szélvarázslattal, Demi-vel és GF-ekkel lehet jól sebezni.

Győzelem után Cid-et nem találjuk a szobájában, ezért keressük meg - a dokinál a „kórházban" fog lebzselni éppen. Csevegjünk vele és kérdezzük ki mindenről, amit csak tud. Ezután keressük meg Xu-t, aki szerint valami titokzatos hajó kötött ki a Gardenen - ugyanis épp a tengeren vagyunk. A hajót, a második emeletről lehet elérni a dokknál. A hajón harcias fehér SeeD-eket találunk, akik megkérnek, hogy keressük meg Ellone-t. Ő a könyvtárban van, és már régi ismerősünk, mivel



találkoztunk vele a játék elején. Most is beszédes kedvében lesz, és szívesen elárul néhány fontos dolgot. Hálából vigyük vissza a kis szószátyárt, és a hajó azonnal távozik.

Másnap folytatódik a társasági élet, Rinoa jelenik meg a szobánkban, neki adjuk meg az egyes választ. Látogassuk meg Cid-et és beszéljünk vele. Nemsokára elérjük a Fishermans Horizon nevű várost - szerencsétlen horgász éppen akkor fogna halat, amikor megérkezünk.
A másodikról, pontosabban a dokkból kimehetünk a városba. Meg kell találni a kódorgó polgármestert. Kicsit járjuk körbe a várost, majd amikor megtaláljuk a nagy napelemeknél, beszéljünk vele. Röviddel az első találkozásunk után, katonák érkeznek és megszállják a várost. Keressük meg ismét a polgármestert és segítsünk rajta az egyes válasszal. Egy olyan robottal kell küzdeni ezután, amelyhez már volt szerencsénk a rakétabázison. A stratégia ugyanaz marad ellene.
Miután selejtezésre érdemessé tettük, végre találkozunk az „elveszett" barátainkkal, aminek Squall - meglepő módon! - nagyon örül. Rinoának adjuk meg a kettes választ. Látogassuk meg Dobe-ot és válaszoljuk neki az egyes és kettes válaszokat. Beszélgessünk el mindenkivel és visszatérhetünk a Garden-be.
Keressük meg Selphie-t és





válasszuk az egyes választ. Menjünk vissza Cid-hez, aki miránk bízza a Garden parancsnokságát. Időközben a többiek szerveznek egy koncertet Squall-nek és egy randevút is Rinoával. A hangszerek közül válasszuk ki a sima gitárt (Guitar), a hegedűt (Violin), a fuvolát (Flute) és végül a szteppet (Tap Dance). Mikor Rinoa meghívja este Squall-t, válasszuk a kettes választ és menjünk a koncert helyszínére - ha a megadott hangszereket választottátok, egészen biztos, hogy rendben fog alakulni a randi.

BALAMB VÁROS MEGSZÁLLÁSA

Másnap beszéljünk Nidával a harmadik emeleten, és végre repü hetünk, de felhívom a figyelmet, hogy nem korlátlanul.

Balamb várost megszállták, ezért ránk vár a nemes feladat, hogy felszabadítsuk azt. Először járjuk be a világtérképet és hajtsuk végre azokat a titkos feladatokat, amiket kell (Odin) és látogassunk el egy-két városba is (Winhill, Shumi Village stb.). Ha megvagyunk, tegyük be Zell-t a csapatba és mehetünk Balamb-ba. Mire idáig eljutunk, már Galbadia Garden is lud repülni. A városban beszéljünk, akivel csak lehet és menjünk Zell házába — ott a szobájába. Ha végeztünk, irány vissza a hotel — ahol valami Kapitányt kéne megtalálni - és beszéljünk az őrökkel. Kocogjunk a dokkig, ahol szintén beszélgetnünk kell mindenkivel — megtudjuk, hogy a Kapitány itt horgászott nem rég. Sétáljunk vissza Zell szobájába, ahol mentsünk és pihenjünk. Beszéljünk Zell rokonaival és menjünk vissza a dokkba, ahol „szólítsuk" meg a kutyát. Az eb ugyan elfut, de közben elvezet a Kapitányhoz — kövessük tehát. Találkozunk Rajinnal, ő a Kapitány - akit követnünk kell a Hotelig. Meg kell vele is küzdeni.

A Poison varázslat és a Diablos GF remekül működik itt. Győzelem után bemehetünk a Hotelba, ahol ismét harcra kerül sor, de most nemcsak Rajinnal hanem Fujinnal is. Szintén a Poison-nak és a Diablos GF-nek vehetjük hasznát. Fujintól ne felejtsük el elvenni a Pandemona GF-et.

Győzelem esetén nagy fordulat következik be. Balamb felszabadul, és Squall is elengedi Rajint és Fujint.

TRABIA GARDEN

Balamb felszabadítása után Selphie jelenik meg, kéri, hogy látogassuk meg Trabia Gardent. Ez északon található - nézzetek meg a térképen nem lesz nehéz megtalálni. Megérkezvén kövessük Selphie-t. Végül kisebb beszélgetések után menjünk a kosárpályára. Itt egy hosszú interakció és visszaemlékezés veszi kezdetét, melyben hihetetlen dolgokra derül fény - beszéljünk a lehető legtöbbet, akivel csak lehet! A meghökkentő felismerések után szálljunk be a Garden-be és vegyük délre (Centra felé) az irányt, mivel ott az egyik nagyobb szigeten állomásozik Galbadia Garden.

GARDENEK HÁBORÚJA

Ahogy a közelébe érünk Galbadia Gardennek, egy film bejátszás jön. Ezután a következő parancsokat adjuk ki a következő sorrendben: 3-as, 4-es, 5-ös, 6-os, 8-as és végül 1-es. Keressük meg és csevegjünk el a csapat tagjainkkal (Zell és Rinoa), majd térjunk vissza a harmadik emeletre. Az újabb támadás után Zell csapatát irányítjuk. Menjünk vele vissza a nyugati részbe, ahol Rinoa leesik.

Bármennyire is sajnáljuk, hagyjuk ott és szaladjunk a főkapuig. Squall mellé tegyünk be két embert és bízzuk rá Zell-re Rinoát. Menjünk a második emeleti iskolaterembe, ahova zöld katonák törnek be. Végezzünk velük és beszéljünk mindenkivel a teremben - ne hagyjunk ki senkit. Sétáljunk vissza a harmadikra. Már nem sokáig tudjuk magunkat tartani, ezért egy végső támadásra szánja el magát Squall. A buzdító beszéd után irány vissza a másodikra. Egy nő elvesztett egy kis gyereket, őt kellene megtalálni - a folyosó végén van. Küldjük vissza, ám közben egy katona megtámad minket.



Tapadjunk hozzá a falhoz és válasszuk először a harmadik, majd a második választ, így kijuthatunk a vészkijáraton. Üssük le a katonát, így a repülő robottal megmenthetjük Rinoát. A játék leggyönyörűbb filmbejátszása következik! A Balamb és Galbadia Garden hadserege közötti csatában gyönyörködhetünk — majd a mozi után fussunk el balra. Végre bejutunk Galbadia Gardenbe - előtte még nevezzük el Squall gyűrűjét, ennek a játék végén lesz jelentősége. Itt most ajtókat kell kinyitni kódkártyák segítségével. A kártyák a szobákban találhatók néhány tanulónál. Beszélgessünk velük, és amikor a bizalmukba férköztünk, könnyedén megkapjuk. Ha megvannak, mehetünk tovább és nyissuk ki a zárt ajtókat. Három kulcsot kaphatunk (LV 1, LV 2 és LV 3). Jó alaposan járjuk be a Garden-t, akkor nem lehet gond. Mindegyik ajtóra rá van írva, hogy melyik kulcs nyitja.

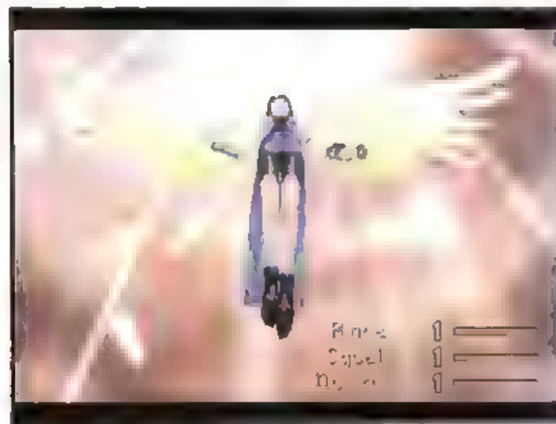
A téren közel sem mellékesen győzzük le a Cerberust is — figyelmeztetek mindenkit, hogy nem lesz könnyű ellenfél! Menet közben beszéljünk Rajinna és Fujinnal is. Mikor megvan a hármas kódkártya menjünk a lifthez és irány a második emelet. Itt forduljunk balra és küzdjünk meg Seifer-rel. A Poison varázslatra allergiás, ki nem állhatja azokat, és persze kitartóan támadjunk a GF-ekkel is. Mikor legyőztük menjünk ki és vegyük jobbra az irányt. Hamarosan a teremben újra meg kell Seifer-re küzdeni.

Most már gyengébb lesz, mint az előbb, és a Poison továbbra is megbízhatóan működik, no meg a támadó GF-ek is. Ha győzünk, újabb összecsapás jön, méghozzá Edeával. Feltétlen szedjük el tőle Draw-val az Alexander-t. Fejlett GF-ekkel és limitekkel, no és persze sok gyógyítással őt is le lehet nyomni. Győzelem után érdekes események indulnak be, melynek hatására Rinoa kómába esik és ezzel vége a 2-es CD-nek.

MENTSÜK MEG RINOÁT

Squall nyugtalanul ébred és hamarosan megjelenik Quistis, tehát válasszunk csapatot. Meg kell látogatni Edeát, aki a közeli világítótornyos házban van - a térképen Edea házaként van jelölve. Beszélgessünk a megszelídült Edeával, akit egy jövőből jött varázslónő Ultimecia tartott fogva és most megszállta Rinoát is.

A megmentésére meg kell találni Ellone-t. A hosszúra nyúlt beszélgetés után látogassuk meg Rinoát a kórházban, mire egy újabb Lagunás kaland következik. Lagunával vissza kell tartani a Ruby Dragont — üssünk, és a kellő időben védekezzünk. Ha sikerült, szaladjunk előre és válasszuk a második választ. Így





visszamehetünk menten. Ha végeztünk, Kiros segítségével öljük meg a Ruby Dragont. Hosszú harc lesz, a Jég (Shiva) és Holy (Alexander) varázslatok, illetve a GF-ek remekül bejönnek ellene.

Ha végeztünk vele, vége az álomnak, de még láthatunk később egy rövid bejátszást Lagunáról és Edeáról. Menjünk vissza Edeához, aki ad egy levelet, amivel beléphetünk a fehér SeeD-k hajójára. Mivel Ellone ott van, - emlékeztek, járt már nálunk — ez fontos lépés. Miután megkaptuk amit akartunk, repüljünk egyenesen Edea házától északra, ahol a kis szigetek között az egyik öbölben megtaláljuk a keresett hajót.

Jó alaposan nézzünk körül, mert a játékban itt lehet a legjobban elakadni. — Segítségként mondom még egyszer, majdnem pont északra van Edeától. A hajón





beszéljünk mindenkivel, akár többször is. Mint kiderül, Ellone-t már elvitték az Esthar katonák, méghozzá a rejtett országba, azaz Esthar-ba.

Nincs más hátra, a következő utunk oda vezet. Balamb Garden-ben Squall-lel menjünk le Rinoához, aki felkapja és elindul vele Esthar-ba. A hosszabb meneteles végén, örömmel tapasztalhatjuk, hogy a barátaink várnak ránk. Edea beszél egy Prof. Odine nevű tudósról, és ha Zell-nek a kettes választ adjuk bővebb tájékoztatást is kaphatunk róla. A csevegés után történelmi pillanat következik: Edea ha idegenesen is, de csatlakozik hozzánk!

Ezt nem gondoltam volna, hiszen két CD-n keresztül azzal hitegetett a játék, hogy ő lesz a főellenség és sokszor kellett vele már megküzdeni.

Persze nem sokáig lesz velünk, tehát addig is érdemes a csapatban tartani - Rinoa helyett. Egy nagy sóstó mellett kell járkálni. Elakadni szinte lehetetlen, hisz nagyon egyszerűen tovább lehet jutni. A végén, hogy el ne kényelmesedjünk, egy főellenség támad ránk. A legkönnyebben úgy lehet megölni, ha öngyógyítást varázsolunk rá. Nem én hülyültem meg, hanem tényleg a gyógyítást kell rávarázsolni, mert az sebzi - ez ugyanis egy ún. „Undead" szörny, akikre a gyógyítás halálos - ez a szabály az összes Final Fantasy játékban érvényes.

Ráadásul még Draw-val találunk is nála gyógyítást, így csak „Cast-olni" kell őket - könnyű kis csata lesz, olyan ez inkább, mintha megmérgeznénk. Mikor végeztünk, menjünk észak-kellere, ahol egy fura nyílás van az égen.

Ezt alaposabban szemügyre véve találunk egy létrát és beléphetünk a nyíláson. Sétáljunk az egyetlen lehetséges irányba és kapcsoljuk át a kapcsolókat. Egy lifttel elkezdünk leereszkedni, itt láthatjuk Esthar várost, ami hatalmas, ehhez képest a FFVII Midgar-ja csak egy falucska volt. Az utazás közben Squall-ra és a többiekre újra rájön Lagunás álom, de ezúttal hála az égnek már az utolsó.

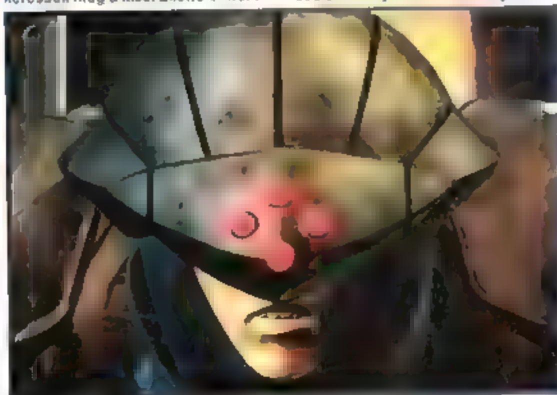
Először beszélgessünk el mindenkivel, majd amikor megtámadnak a katonák és megérkezik Kiros, valamint Ward, szereljük fel őket - első válasz. Miután levertük őket, keressük meg Prof. Odine-t, közben likvidáljuk a ránk támadókat. Miután beszéltünk a Professzorral menjünk a laboratóriumába.

Beszéljünk mindenkivel, és intézzük el az ellenfeleket, végül pedig keressük meg a kicsi Ellone-t - nem lesz nehéz. Hamarosan véget ér az álom.

Megérkezünk Esthar-ba. Keressük meg Prof. Odine-t az elnöki rezidencián - az elnökhöz még nem lehet bemenni. Járjuk be a várost és vegyünk cuccokat. Miután kiosít felfedeztük az egészet, irány a kocsikölcsönző, ahonnan béreljünk egy autót, hogy a térképen könnyebben mozoghassunk. Esthar-ban eljutunk egy Tear's Point nevű helyre - nézzük meg a térképen - ahol felvehetünk egy Solomon Ring nevű gyűrűt. Miután felvettük, gyűjtsünk össze 6 Steel Pipe-ot, 6 Remedy +, 6 Malboro Tentacle. Kártyákból és Remedy-ből lehet ilyeneket előállítani. Ha megvan, nyomjunk rá a gyűrűre és megkapjuk a Doomtrain GF-et. Autózzunk keletre egy Lunar Gate nevű helyre, ugyanis Rinoát csak Ellone mentheti meg, akit viszont egy űrbázisra lőttek ki. Így nekünk is oda kell menni. A rövid beszélgetés alatt a kutatónak és Zell-nek is adjuk meg a kettes válaszokat, így rábízhatjuk Zell-re Edeát. Harmadik (ballaszt) emberként mindegy kit viszünk, mivel nem lesz harc az űrben. Nemsokára kilőnek minket és Zell-t irányíthatjuk. Fura dolgok történnek közben, ezért menjünk vissza Esthar-ba egészen pontosan Prof. Odine laboratóriumába.

Galbadia megszerzett egy gépet, amivel elpusztíthatja Esthar-t, nekünk ebbe a gépbe kell behatolnunk. Minden egyes időszakban a város más-más része tűnik fel nyugatról kelet felé haladva. Pontosan 20 percünk lesz, hogy felszálljunk rá. A magyarázat után menjünk oda, ahová az érkezése várható (Center of Esthar azaz Esthar közepe) a masinának és verjük le a ránk támadókat - ha elszalasztottuk, két helyen is fel lehet még szállni (tegyük harcképtelenné a katonákat). Végre bent vagyunk! Ez az a hely, ahol egyszer Lagunával kalandoztunk. Rövid járkálás után egy robot jelenik meg, és mint egy rossz csapos, a hőzöngő részeg vendégeit, kidob bennünket.

Vált a kép és hamarosan Squall-t irányíthatjuk, aki megérkezik a Hold bázisra. Helyezzük biztonságba





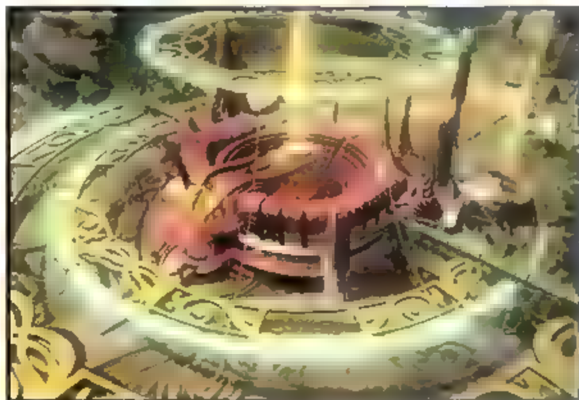
Rinoát és menjünk az irányító szobába. A jobb oldalon vizsgáljuk meg a paneleket, majd ezt követően ismét egy rövid bejátszás következik. Beszéljünk Piet-tel - itt van a szobában. Hagyjuk el a helyet és keressük meg Ellone-t.

Még mielőtt beszélnénk vele, nyerjük el tőle a Laguna kártyát. Közben történik valami szokatlan, ezért szaladjunk vissza Rinoához. Rinoa mint egy alvajáró elindult és hiába is próbáljuk megállítani, nem fog sikerülni. Kövessük az irányító szobába és vizsgáljuk meg a panelt. Kísérjük Rinoát és öltözzünk át - vegyük fel az asztronauta ruhát. Rinoa után hiába iparkodunk, mert ő elindul Abel, a bezárt varázsló sírjához. Térjünk vissza az irányító szobába Piet-hez, és beszéljünk mindenkivel. Nemsokára megindulnak a szörnyek a Holdról a Földre, ezért menekülnünk kell - közben Rinoa kiszabadítja Abelt. Induljunk jobbra a menekülő kapszulához, folyamatosan beszéljünk Ellone-val. Hamarosan, a menekülés alatt Rinoa emlékeit láthatjuk. A harmadik után Ultimecia beleszáll Rinoába -, el kell kapni Rinoát.

Legyen Rinoa a kép közepén és usszunk felé. Mikor letelik az idő, elkapjuk és ezzel már sikerül is megmenteni.

RAGNAROK

Hamarosan a Ragnarok-ra, azaz egy sárkányalakú űrhajóra jutunk. Nyissuk ki a bejárati ajtót! Végre bejutottunk, bár nem nagy élmény, mert itt meg szörnyek tanyáznak, mindegyik színből kettő van. Párosával kell megölni őket. Tehát ha elpusztítjuk az egyik lilát, akkor a következő, akit kinyírunk, szintén egy lila legyen. Ha nem így gyilkoljuk le őket, akkor néha feltámadnak, és nem fogunk velük Odinnal, aki besegít, sohasem végezni. Ha mind a nyolcat megöltük végeztünk, és menjünk az irányító szobába. Itt a sok öldöklés után, végre egy romantikus jeleneteknek lehetünk szemtanúi. Ezután a földi irányítás segítségével letesszük a Ragnarokot. Leszállás után Rinoa már varázsló és Ultimecia, bármikor használhatja a testét, mint Edeáét, ami most nem hoz rá szerencsét, mert az Esthar-ból emberek jelennek meg és elviszik a lányt. Squall némi unszolásra ugyan, de elindul megmenteni. Megkapjuk a Ragnarokot, így szabadon repülhetünk a térképen. Vegyük fel a Bahamut-ot. Esthartól délre van egy sziget a nagy sivatag mellett, amin egy kis kaktusz bujik ki és be. Itt le kell győzni a nagy kaktuszt - víz és Leviathan támadásokkal bombázzuk - ha sikerül miénk a Cactuar

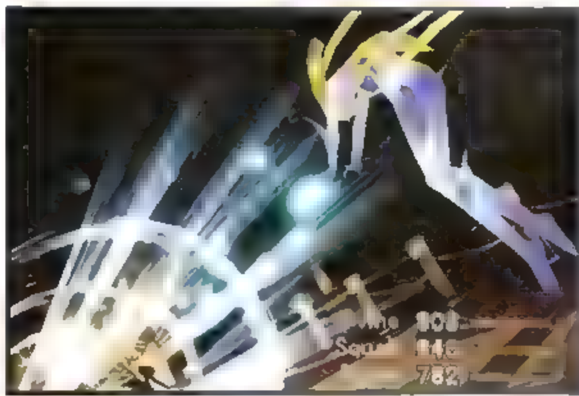


GF. A kis kaktuszokért 20 AP-t kapunk ugyhogy lehet fejleszteni.

TIME COMPRESSION

Vegyük az irányt a Sorceress Memorialba, ide vitték Rinoát. A Lunar Gate-től délre van, nézzétek meg a térképet. Itt némi szöveg és egy-két esemény után Rinoa kiszabadul, és újra csatlakozik. Repüljünk Edea házába a rétre. Újabb hosszú fecsegés jön, melynek végén Zell jelentkezik, mivel Kiros rádión arra kért, hogy látogassuk meg Estharban az elnöki lakosztályban - oda eddig még nem lehetett bemenni. Itt találkozunk Lagunával, Kiros-szal és Ward-dal. Laguna, Esthar elnöke. Kérdezzük ki miként érte el ezt a pozíciót, valamint mindenről, amiről csak lehet. Hamarosan bemasírozik Prof. Odine is, és elkészíti a terveket Ultimecia elpusztítására.

Laguna felszáll a repülőre. Repüljunk arra a szigetre, ahol felvettük Bahamut-ot és tegyük be Zell-t a csapatba. Megnyílt egy titkos lejáró. Nincs hely leírni, hogy mit kell tenni, de ha Zell velunk van, könnyen végezhetünk itt. A labirintus végén egy szörny, a FFVII-ből ismert Ultima Weapon vár ránk. Tőle Draw-val elvehetjük a játék legerősebb GF-jét, EDEN-t. Ő, ha fel van fejlesztve, 30-40 ezret is sebez, tehát őt számjegyűt. Az Ultima 100 ezer HP-val rendelkezik, és jó felszerelteknek kell lennünk, ha meg akarjuk ölni!





Ha megvagyunk, hagyjunk egy mentett állást a hármas CD-n, mert a négyesen nem lehet vissza menni a bejárt városokba. Repüljünk Tear's Point-hoz, ahol a nagy fém oszlop áll. Menjünk neki és a Ragnarokkal betörünk. Bent meg kell küzdeni Rajin-nal és Fujin-nal. Poison varázslat, Eden, Diablos GF, illetve limitek jó bejönnek ellenük. Járjuk be jó alaposan a helyet. Rajin és Fujin elfut, de ha megtaláljuk őket, barátságtalan gesztussal egy robotot - aki már kihajított egyszer - eresztenek a nyakunkba. Az Eden, illetve a Quezacotl GF-ek jól működnek és persze érdemes nem megfeledkezni a villámvarázslatokról sem.

Ha végeztünk mentsünk, mert beljebb újra össze kell csapni Seifer-rel. Először Odin próbálkozik, s kertelenül marad lehál ránk a hálátlan mészáros feladat, nekünk kell megölni. Eden GF és sok-sok limittel csináljunk Squall-lel. Voltaképpen, ha fejlettek a GF-jeink, nem lesz nehéz legyőzni. Siker esetén Gilgamesh „agyoncsapja". A harc végén Seifer megint feléled és elrabolja Rinoát, ezzel véget ér a hármas diszk.

A CD váltás után kövessük Seifer-t és másszunk fel jobbra. Seifer Abel elé löki Rinoát, akinek az erejét a következő csatában Abel folyamatosan csapolni, szívni fogja. Ez a galád parazita tett könnyedén Rinoa halálához vezethetne, ezért folyamatosan és kitartóan gyógyítsuk! Ne használjunk GF-eket, csak szimpla egy ellenfélre ható varázslatokat és limiteket. Kitartó munkával elpusztíthatjuk Abelt. Apropó, mád-



kozzunk közben, hogy Gilgamesh ne jöjjön elő, mert nekem egyszer megölte Rinoát. A dolog után Ellone beindítja az úgynevezett Time Compression-t, melynek hatására a jövőbe utazunk. Hosszú, ám csöppet sem nehéz harc veszi kezdetét. Ennek végén Ultimecia Kastélya előtt találjuk magunkat.

ULTIMECIA KASTELYA

Kezdés után a kapukkal menjünk ki a térképre, és egy Chocobo segítségével szaladjunk vissza a Ragnarokhoz (madár, tud tehát járni a sekély vizeken, így sokat menetelve elérheljük a repülőt). Chocobot Holy Forest-ből vehetünk Esthartól északra.

A kastélyba belépve váratlanul eltűnnek a menünk, a fel támasztás képessége, a mentés, egyszóval minden, egy gonosz varázslat miatt. Hogy semleges Isük az átkot, 8 főellenséget (+1-et) kell legyőzni. Takarékossági okokból, lássuk őket szép sorrendben. Ha megöljük az egyiket, visszarakhatunk egy menüt. Döntsétek el, melyik legyen az, amelyiket a többi harchoz a legfontosabbnak tartjátok. Az alább sorrendet, főleg a vége felé nem muszáj tartani. A csapatunk két részre oszlik, a zöld platformoknál lehet váltani köztük. Az egyik csapatba csak a lányokat, a másikba csak a srácokat tegyük. Kicsit fedezzük fel a kastélyt, és nézzük meg az ellenfelek elhelyezkedését, mielőtt nekiállnánk a szörnyek elintézésének.

Sphinxara: A főbejárat közelében adogál. Ütéssel könnyű legyőzni.

Trauma: Abban a szobában, amelyben a képek vannak, nézzük meg az összes festményt. Miután ez megvan, vizsgáljuk meg a nagy képet lent, és nyomjunk rájuk ebben a sorrendben: Vividarium, Intervigilium, Viator. Ne okozzon traumát, hogy hátunk mögött megjelenik Trauma Tri-Point.

A bejárat után szaladjunk felfelé, azaz északra és essünk le a csillárral. Lent nyissuk ki a csapóajtót és menjünk, amíg megtaláljuk ezt a szörnyet.

Red Giant: A pincében találjuk, amely a képes szoba után van nem sokkal. Vegyük el a kulcsot a csontváz kezéből, ekkor megjelenik. Vigyázat, nehéz ellenfél lesz!

Gargantua: A szökőkút után előre haladva, egy lahídat találunk, melyen ne fussunk, csak sétáljunk, így felvehetünk egy kulcsot. Újra menjünk a pincébe, ahol a jobb oldalon egy újabb kulcsot vehetünk fel. Nyissuk ki vele a zárt ajtót, itt vár ez a szörny. Ha legyőztük, át fog változni.

Catoblepas: A kastély nyugati, azaz bal szárnyában van egy lift. A bal oldaliba csak a lány csapattal, míg a jobb oldaliba csak a srácokkal álljunk - a lányokkal kezdjük. Váltsunk a csajokra, így átmehetünk és felvehetünk egy újabb kulcsot. Menjünk vissza a pincébe, ahol el lehet a kulccsal zárni a vizet - húzzuk meg a kart. Kocogjunk vissza a szökőkúthoz, melyből egy újabb kulcs kerül elő. A szökőkúttól balra rácsok vannak. Úgy tudjuk kinyitni, ha az orgonánál, egy nagy akkorddal az ÖSSZES gombot lenyomjuk EGYSZERRE.



Az újabb kulccsal, a kastély bal szárnyában a sötét folyosón, a baloldalon lehet egy ajtót kinyitni. A sírokat egyiól-egyig nyissuk ki, és ekkor megjelenik a szörny. Víz és földtámadásokkal próbálkozzunk!

Krysta: A lány csapattal zuhanjunk le a csillárral. Érkezés után, a jobb oldalon álljunk a kapcsolóhoz. A fiúkkal most már zuhanás nélkül átmehetünk a csilláron. Nem egy nehéz ellenfél.

Tiamat: Bahamut hasonmását, az óratoronyból érhetjük el. Ugorjunk a megjelelő helyről a lengő ingára. Engem mindig begyógyított ez a szörny, valószínűleg azért, mert be voltam védve Dark Elemental ellen - ti is védjétek be magatokat.

Omega Weapon: Ő a kilencedik szörny a kastélyban, de nem feltétlen szükséges legyőzni. A játék legerősebb szörnye, kb. 1 millió HP-ja van. Nehezebb megölni, mint a főellenséget, tehát csak akkor csapjuk elő, ha minden GF és ember a legmagasabb szinten van, és megvannak a legjobb fegyverek. Először a srácokkal álljunk meg a szökőkútnál, majd váltsunk a lányokra. Forduljunk velük a főbejáratnál jobbra amíg egy haranghoz nem érünk. Ezt, lent húzzuk meg, két percünk van, hogy megtaláljuk Omegát. Váltsunk a fiúkra és menjünk az orgonához, ahol végig egy rejtélyes fűsl volt. Itt álcázza magát Omega. Védjük be magunkat Death támadás ellen.

A Laguna kártyát változtassuk át Hero-vá, (sérthetetlenség) és rakjuk két emberünkre - ha elmúlik, pótoljuk. Squall-t ne Hero-zuk be, csak limiteket csináljunk vele - varázsoljunk rá Aurát, és ha meghal, támasszuk fel. Sok-sok idő és kitartás kell, hogy végezzünk a FFVII legnehezebb szörnyével. Ha sikerül, kapunk egy elismerő „oklevelet" a teljesítményünkről - Tutorial menü.

Ha végeztünk is a szörnyekkel mehetünk Ultimeciához, ő az óratornyon túl található. Hosszú harc lesz, mivel nagyon sok alakja van. Mentés után változtassuk a Bahamut kártyát Megalixirré (mindenkit a maximumra gyógyít) Lagunát Hearo-vá, - úgyis nos már rájuk szükség. Rakjuk fel mindenkinek az Item menüt. Ultimecia első alakja még könnyű, csak az a baj, hogy nem választhatunk embert ellene. Ha valaki meghal, a helyébe lép valaki más, egy kicsit később. Gyógyítsunk és a Hero-t használjuk. Vessük be a legjobb GF-eket és limiteket. Mikor végeztünk vele, segítségül hívja saját GF-jét, méghozzá a világ legerősebbjét Griever-t - Squall gyűrűjét is így hívják, ha így neveztük el a 2-es CD végén. Vigyázzunk a Shockwave Pulsar támadással, ami nagyon sokat sebez.

Használjuk a Megalixireket, no meg a Hero-t. Ha őt is a másvilágra küldjük, Ultimecia és Griever egyesül, és így kell őket megölni. A baj az, hogy ha GF-et használunk, rögtön kinyírják. Alkalmazzunk Aura varázslatot és limitetljünk Squall-lal. Használjuk el a varázslatainkat - pl. Ultima. Hosszú harc után elpusztulnak végre, ám még mindig nincs vége. Előjön Ultimecia utolsó alakja. Ha sokat használjuk a Megalixireket - ide kell, mert levisz a HP-nkat 1-re - és a Hero-t, valamint a limiteket. Ő sem különösebben nehéz, csak kitartó a végtelenségig, ezért sokáig fog tartani.

Mindenesetre, ha megöltük, vége a játéknak és hátra dőlve élvezhetjük a hosszú, és gyönyörű győzelmet. Ennyi fért ide, sajnos sok mindenről (titkos fejlesztő helyek, GF-ek, kártyák, meg még rengeteg mindenről) nem esett szó, de ha kíváncsiak vagytok, írjatok nekem, vagy szerezzétek be, az 576 Konzol '99/10, '99/11, '99/12 számát. Remélem, azért tudtam segíteni sok mindenben.

Veres Miki





CSEVEGŐ

Nem olyan régen megfigyelhettem egy vízimalom működését. A molnár keresztet vetett, felnézett a Napra, majd felhúzta a patak útjába állított terelőlapot. Megindult a víz, és csakúgy zuhogott a mohától nyálkás malomkerékre. Az komótosan megmozdult, majd rövidesen felvette a fordulatot. A molnáron látszódott elégedettsége. Ha megindult a kerék, ott már nagy baj nem lehet. Legfeljebb a nyikorgó részeket kell időnként megkenegetnie. Felnézek a napra, és zsilipet nyitok: induljon hát, a szózuhatag...

Szia Sz JVC !
Bocs, hogy pontatlanul írtam a neved. **(kijavítottam)** de nincs előttem az ujság, mert a suliból írok. Tudom azt írtad a csevegő végén, hogy nem fogsz több személycserével foglalkozó levelet betenni az újságba, én mégis ebben a témában írok (ja nem célom bekerülni a csevibe < ez nem igaz, mert már Zolee-nál is bekerültem, igaz csak egy-két sor erejéig, és **(másnál)** is aki a Martint kritizáló levelemet szedte izekre) Mint a zárójelből kiderül, régóta olvasom, veszem sőt előfize(tte)m az újságot A te munkásságodat is végig kísértem ám Tehát sok mindent láttam Hűséges voltam hozzátok egészen '94-től idén márciusig Ekkor közbejöttek ilyen felesleges dolgok, mint érettségi, felvételi stb Am az 576-talanság megszüntetése végett megvettem az augusztusi számot Gyönyörű címlap, jó játékok, elsőre elkapott a nosztalgia (naaaaaa eressz már el te rohadt nosztalgia de azonnal!) Hazavittem Beültem a ház legkisebb helységébe (retyó) és fellapoztam a csodát Elolvastam a főszerk bevezetőjét és elcsodálkoztam, ez nem a tehéngyerek! Megnézem a cikk alját Sz JVC Majdnem beleseggeltem a WC-be! Hát ilyet!!! Gyorsan csevegőhöz ---> Itt kiderült a turpisság Pápá **(más)**, welcome Sz.JVC . Ez igen Elolvastam az egészet. Aztán még egyszer. Megállapítottam, hogy te is tudsz csevegőt írni. Igaz hogy **(más)** -ból dőlt a hülyeség, de te is vagy olyan jó. Na, ennyit a nyalizásról

Várj, akkor mielőtt folytatod, megtörölközöm! — Kösz!

Jöhetnek a csúnya dolgok (negatívumok) A cikkek minősége nem megfelelő Vagyis csak néhány cikkről van szó, de ezek nagyon kilógnak a többi közül. Mondjak példát? Sajna nincs itt az újság. (Akkor meg mééé' pofázol kisgyerek?) Am általánosságban el lehet mondani az új cikkírók műveiről hogy sót a-nok (kivéve Uriel, bár neki is van néhány gyengébb eresztése) Nem biztok ti túl sok cikket az ujakra? Szegény gyerekek nem győzik megírni az elsőt, máris facsarhatják tovább az agyukat a változatosabbnál-változatosabb kezdéseken Szerintem a túlterheltség és a rutintalanság a cikkek minőség hígulásának az oka Ezen lehetne változtatni. Többet kell bízni az öregekre is (V.Z., bár lehet hogy sok a dolga a Konzo ban). Nnnnnnna csak ennyit akartam Viszhalliiii Ede U.I Valószínűleg előfizetek rátok

Örülök, hogy most még nem volt kéznél az újság! A fiúk kaptak (központi keretből) fejenként 576 dkg sót, egyelőre mégsem mernek "ízesíteni". A rossz szakácsot pedig előbb-utóbb visszaminősítik mosogatólánnyá, de ezzel tisztában vannak ők is. Pár hónapon belül kiderül, hogy kik maradtak a kukta mögött, és kik azok, akikre nem bízunk többet főzőkanalat.

*****

SZERVUSZ Sz JVC! !Ne haragudj, de csak így tudok írni nektek, mert nincs otthon internet elérhetőségem Remélem azért elolvasod! És ha már elolvasod szeretném, ha választ is adnál rá valamilyen úton hogy tudjam nem hiába gépeltem ennyit Köszi! Nos! Nem tudom, hogy levelem hányadik, de biztos hogy várólistás és te ebben a hónapban nem fogsz unatkozni! Szerintem kitaláltad milyen ügyben írok! Azért elmondok magamról néhány dolgot ha nem baj! Én (lány létemre!) egy Tomb Raider „buzi" vagyok és néhányszor már írtam nektek ez ügyben! Az összes (budapesti) boltokban voltam már (mondjuk csak 4 van!) legalább 30x-szor és traktáltam a boltosokat a Tomb Raider kérdésemmel! Mondjuk most ez nem lényeg Július közepén vettem meg az ujságot és nem akartam elhinni hogy ilyen hamar megjelentetek! (...) ha továbbra is jó lesz az újság (esetleg jobb?!!!) szívesen fogom venni! Sok sikert!!! Ügyesek legyetek!!! Még egy iszonyúan fontos dolog! Könyörgöm, ne hagyjátok abba a Final Fantasy végigjátszást, mert abba belehalok!!! Mondjuk, folytassa majd Martin!!! Kőnnnyyyyiiiii! ! Kösz! Még egyszer köszönöm, hogy meghallgattál és várom válaszod!!! Légrádi Stella

Stella! Úgy ránk ijesztettél, hogy azonnal teljesítettük minden kívánságod. (Martin szerint kívánhattál volna többet is!)

*****

Hello SzJVC!
Régi olvasója vagyok a lapnak, de eddig nem jeleskedtem az írás terén. Most a 2. általad szerkesztett szám után lenne néhány megjegyzésem. 1. Szerintem idáig jól végezted a munkádat az újság előnyére változott. Sok sikert, csak így tovább! 2. Sajnos én is észrevettem, hogy a csapat megváltozott. A „debütálók" cikkein látszott, hogy igyekeztek, szívvel - lélekkel csinálták. A két legjobb Urie és C ami nekik csak gratulálni tudok. V Z nagyon jó volt, mint mindig... A többiek cikkei is jók voltak, csak az a pici plusz (humor) hiányzott, ami kiemelte az 576-t a többi lap közül. De azért a bizalmam az övék, biztos fejlődni fognak! 3. Ami sajnos aggaszt az a - szerintem - csökkenő eladás -szám. Ennek szerintem a magas ár az oka, persze tudom, hogy meg is kell valamiből élnetek, de szerintem 796 Ft egy picit sok... A másik rossz dolog az, hogy szerintem túl kevés a hirdetés a terjedelemhez képest. Tudom, ezért sokan elítélnek majd, de gondolni kell a lap jövőjére is... 4. Végül egy kis negatívum. Tudom, hogy ez volt az 1. csevegőd és tudom milyen fárasztó ennyi sok „barom" "pofázása", de azért legközelebb ne legyél ennyire kötekedő. Ezúton is kívánok sok sikert, és magas példányszámokat! Üdvözlettel
MULLINS

Nem akartam kötekedni, és még csak vérig sem voltam sértve. Pusztán a védelmére keltem annak, amit nagyon szeretek. Lehet, hogy egy kicsit nagyobb vehemenciával, mint kellett volna.

*****

Tisztelt Főszerkesztő Úr!
A magázódást csak azért folytatom, mert a Csevegőben mindenk letegezte, miközben senkivel nem ivott pertut, vagy ha igen, akkor én ebből is kimaradtam. Tehát marad a magázás, amit én amúgy is jobban szeretek, mert tiszteletet hordoz, valamint hogyan is jövök én ahhoz, hogy 21 évesen letegezzek bárkit is.
Már minden létező főszerkesztőnek írtam egy levelet az 576-ban így ezt sem kerülhetem el. Megérkes, hogy nincs is kedvem ezt elkerülni, mert csupa jó dologról írhatok. Gratulálok az újsághoz, ismét csillog régi fényében, (...) Az újság király, a cikkek tartalmasak, a fiatalok stílusa sem érdeme túl sok kritikát, hacsak azt nem, hogy túl jószívűek az értékelésnél. Lenne pár észrevételem. (Most jön a fekete leves!) A hátterek már egész jók, csak kerülni kellene az olvashatóság érdekében az olyan oldalakat, mint az augusztusi szám 46-47 oldalán lévőt, amit ha jól olvastam maga az „Artwork"-er csinált. (...) Nem kell poszter, nem kell. Igen, komolyan. Mi ketten legalább ebben egyetértünk. Feleslegesnek tartom, és csak + költséggel járna. Jöhet még Counter Strike cikk, ezek nagyon jók, esetleg a Martin írhatna még más cikket is a lapba. Ne csak a konzolokkal foglalkozzon má' mindig. Legyen erre is ideje! Őrülnék még egy kis rendre is, mármint a cikkeket illetően. Egy helyen, mármint lehetőleg egymás után lennének a sport, a kaland, a stratégiai, stb programok. Tehát nem össze vissza, ahogy van. Tudom, van benne rendszer. Ha majd megtalálja kérem, szóljon. Összességében még mindig nagyon jó az újság, bár ezzel „sosem" volt gond. Tele van jobbnál jobb cikkekkel és ez tetszik. És nem csak nekem. A neten olvasott vélemények szerint is jobb lett az újság. Remélem ezt észre is vették az eladott példányszámokból és az aggódó tulajdonos megnyugodott. (...) További sok sikert, és jó munkát kívánok! Az esetleges visszajelzést pedig várom. Forró „Snake" Ádám, Komárom



Tisztel(et)t(udó) Ádám! Nem maradt(ál) ki semmiből, de számítógépes körökben pertu nélkül is szokás a tegeződés, 576-os körökben pedig "kötelező"! Úgyhogy szia! Tisztelet tegeződve is adható, és magázódva is lehetünk aljasul pimaszok...
Nagytiszteletű "Artwork"-önk nem "csinált", hanem alkotott (!), ezért lett az a bizonyos két oldal nézegetni valóan szép, ugyanakkor olvasáskor némileg szemfárasztóbb...
Posztert én szeretnék (!), méghozzá úgy, hogy ne az olvasóval fizetessük meg! A türelem posztert terem, de erre még néhány hónapot várnunk kell.
Martin egyre aktívabb, alig tudtam lebeszélni az ECTS tudósítás megírásáról, de ha a repülőgépen hozzáfogott a bevezetőhöz, akkor már csak nem mondhattam neki, hogy a téma foglalt! A rend: gyerekkoromban egyszer rendet raktam a babgulyásban. Külön sorakoztak a babszemek, a répakarikák, és a húsdarabkák — az abroszon. Akkor tanultam meg, hogy fájdalmas kórság a pedantéria. De komolyra fordítva a szót: amikor megtervezzük az újságot, még katonás a rend. Aztán elkezdjük készíteni, de mert menet közben is érkeznek olyan anyagok, amiket vétek lenne kihagyni, hát... Beindul a pakolgatás a már kész, és a még "üres" oldalak között. Ilyenkor fordul elő, hogy a tányérból az abroszra, esetleg az ölünkbe, és viszont, az abroszról a tányérba kerülnek az egész részét alkotó, de látszólag mégsem oda illő "darabok".

*****

Dear Sz JVC
Nem beszélek mellé, egyből a lényegre térek! Lenne egy kérésem, ami már két hónapja gyötör. Nem tudtam sokáig magamban tartani és nem volt kinek elmondani, így hát megírtam ezt a helyesírási hibákban bővelkedő levelet neked. Nem könyörgök, hogy rakj be a Csevegőbe (kérlek, rakj be, nagyanyám minden álma az, hogy lássa — vittem valamire, és itt a lehetőség). A kérésem az lenne, hogy ööööö szóval hogy is volt, mit is akartam? 1 kg kenyeret vagy egy rekesz izé... JA, MEGVAN POSZTERT!!!!!!!! (...) Na, csak ennyit akartam, kérésemet hallgassák meg az istenek, meg persze 1 is sok szerencsét és MINDÖRÖKKÉ 576!!!!!!!!
By R. Krisztián (Dabas)

Drága Nagymama! Ezúton értesítjük, hogy megtörtént a csoda, álmai beteljesedtek, hiszen Krisztián nevű unokája vitte valamire! Íme, róla olvas most ország világ, és remélhetőleg nem is utoljára! Kívánjuk, hogy Krisztián minél többet szerepeljen a médiában, mint tűzoltó, mint katona, vagy mint vadakat terelő juhász.

*****

Hái Sz JVC!
Itt van a kezemben az új 576KByte. Na végre újra nagybetű lett az a B! (mármint a KByte "B"-je?) Kisbetűvel nem volt az az újság, ami régen. Akkor elmondanám két, már általad vezetett számról a véleményem. (...) Nos, akkor mi nem tetszett? Például a Csevegő. Nem kell minden mondat után megszólalni, van sok jó poénod, de azért ez túlzás. Aztán néhány cikkíró eléggé hmmm (keresek egy jó szót rá) háááát (search) feszülten ír. Úgy érzem, túl komolyan. Beleszőhetne egy-két poént, csak ne ilyen gépiesen fogalmazzon, mert így csak elunom magam a cikken. Ennyi volt a rossz. Nem hitted volna? Nem mondok jókat, mert nincs is :-P
Na neee, természetesen van, fel is sorolok egy-kettőt. Például a design még mindig jó, bár ebben mindig is az élen voltatok. (...) Néhány cikkíró igen tehetséges, neveket nem mondok, gondolom, sok olvasótársam már százszor elismételte e neveket. A képaláírásokban meg finoman szólva verhetetlenek vagytok és még sok-sok-sok tényező, ami a ti javatokra írható. Egy ötlet: lehetne egy külön rovat azokról a játékokról, amik a régebbi számokból helyhiány stb. miatt kimaradtak. (...) Tehát akkor sok sikert a lapnak, egy átlagolvasó. Kisk s J I. nem tennél be a Csevegőbe? Hírnévre szomjazom...
Nem teszlek be! Még hogy a Csevegőben fogd a helyet... - De tudod mit? Megfogtál! Egy szomjazón mégiscsak megkönyörülök.

*****

Hi my Friend (Friend = Sz JVC)
Ezek a fránya újságárusok. Már több mint egy hete megjelent az augusztusi szám, és még most sem tudtam kézhez venni a lapot. Ezért utaztam 120 km-t, hogy megvegyem. (Tudom, fizessek elő, és ezt meg is teszem a következő hónapban) (...) Most következzen a havi véleményem a lapról. (...) És persze néhány ötlet. A lap király, király abb mint valaha. Olyan pozitív változások kerültek napvilágra, amik még tökéletesebbé teszik ezt a papír fecnit (fecnit?!) És külön örülök, hogy az akciófigura képtár ezúttal se maradt. (...) Nagyon jók voltak a CS karikatúrák, ez egy jó ötlet volt! A stábfotó is remek volt, ilyeneket máskor is lehetne. A POMPEI-nél nagyon okos ötlet volt egy kis történelmi, és egyéb áttekintést adni a városról. Így még inkább beleélheti magát a játékos a kalandba. Ezzel a számmal szinte semmi kifogásom nem volt, minden tökéletes. (Na ez a mondatom igazán ép(l)ő jellegű volt.) (...) Lehetne egy olyan oldal a lapban, ahol le soroljátok azokat a játékokat, amik megjelentek ugyanabban a hónapban, de nem teszteltétek őket. Tudom hogy plusz munka, és nem is kéne semmi extrát írni róluk, csak úgy felsorolni a neveket, és max. azt, hogy milyen típusú. Ha két azonos fajta prog kerül egy hónapban a kezetek alá (pl. RTS), akkor azt mindig más ember tesztelje, hogy a játék önmagát nézze,

ne fellát arúl azt, hogy mennyivel rosszabb a játék, mint a másik (...) Én egyébiránt kifejezetten örülök nak, hogy sok új írót vettetek fel (Csak azt sajnálom, hogy én nem vagyok köztük) És egyben üzenem néhány embernek, hogy ha ők lennének kezdők sz ntén ilyeneket írnának Néhányak szerint rosszak az újak cikkei Szerintem ez nincs így, m ndenbe bele ke rázódni VZ már sok éve ezt csiná ,a még szép, hogy jobban ért hozzá, mint aki az első cikkét írja (...) Maradok h&#369, olvasó Felegar Vá óczi Róbert

Az előző levél írója is kérte a régebbi programokat... Már ebben a számban is szerettem volna néhánynak emléket állítani, a fiók mélyéről előbányászva lefujni róluk a port, de egyelőre legyőztek a porallergiás tudak. Ha többen is kéritek, lásd az FFVIII végigjátszást, előbb-utóbb teljesülni fog kívánságotok! Újságírónak csak a legbátrabbakat vettük fel, aki még jelentkezni sem mer, ez szóba sem jöhet...

.....

Adjon isten!
Olvastam az augusztus számot! Mivel én nem vagyok egy nagy 576 mániás, inkább olyan újságokat veszek am khez vannak CD-k is De most, hogy kezembe akadt az újságotok ez a példánya, nagyon megtetszett! (...) Így érzem, hogy m nden hónapban meg kéne vennem a lapot! A cikkek is jók csak van pár hibájuk A képaláírásokat szer ntem nem kéne erőltetni csak ha iszonyú nagy a poén A több kritikámat már hiába írnám le azokat már billentyűzetbe vésték he yettem Csá Gfrank vo.tam

Mindörökké! Remélhetőleg nemcsak voltál, hanem még vagy is! Nem lepett meg, hogy még CD nélkül is tetszett az 576! Az érzés, - amiről írtál — vigyázz, rettentő veszélyes lehet! Ha egyszer elkezded, többé nem tudod abbahagyni!

.....

Hello, vagy jó napot!
Sorry a megszólításért, eddig tiszta volt hogy tegeződünk, de amióta megláttam a stábfotót, nem tudom hogy köszöntselek Maradhatunk perluban? Na mindegy Nem ez érdeke , hanem az hogy a múltkori Csev ben azt írtad a Diablo II-vel kapcso atban, hogy vezeti bármelyik eladási listát, és nyugodtan meg lehet nézni Na most ha jó látom ebben a számban n ncs „TOP LISTÁK" Akkor ho nézzem meg? (a 96. oldalon!) Megoldható lenne vissza rakni? Ha igen, akkor mihamarabb tegyétek meg Köszönöm Mellesleg nem tudom mit nyá adzott a Csevegőben egy egyén hogy mit írogat a „Martinka" Nyugodtan hagy játok érvényesülni, mert elég sok nformációt írt le a „CS"-sel kapcsolatban Udv Greg

"Utólag", mint észrevehetted, beraktuk a "Toplisták"-at is. A télapótól kaptunk segítséget hozzá (de ez titok ám) - el ne áruld senkinek! A Martin pedig jutalomból írhat tovább, mert ő találta meg a Mikulás címét a Neten...

.....

Jó napot kívánok!
Tisztelt Széchenyi János úr!
Én sokkal fiatalabbnak képzeltem önt, mifelénk az ön korában levők inkább szidn szokták a számí tógépes játékokat. Örülök, hogy erre ön rácáfolt. Nos, mivel mások is tegezik, én is így teszek (...) Az újság jó Nem rosszabb, csak más mint anno. Komolyabb Hozzá kell szokni
A stábfotó, nagyon jól jött, jó tudni, kit tartunk el A szösszenet lehetne megint 4 oldalas. Abból sohasem elég A KISS P.C szerintem nem érdemelte meg a tójaték címet Szép, jó, meg FPS is, de az Icewind Dale sokkal jobb (Csak nézzétek majd meg az eladási listákat!) A sznobovi-reklamon mindig jót röhögök, ezt egy számítógépes újságban ke reklámozni?! A Nők Lapjában jobb helye lenne.. Na mindegy ők tudják (Ellenreklám! Pfuj! Ez a levél sem lesz benne a Csevíben) Jó a játékelosztás egyik műfajból sincs túlsúly Eddig az volt a baj hogy túl nagyok voltak a %-ok, most meg csak 1 van 90 fölött Minek teszteltek alapvetően pocsék játékot? Egy ötlet az előfizetéshez Sorsoljátok ki Solan sapiját! Tuti siker lenne Cooper! Ne nyald le a hajad! (...) használj tükröt! Ennyit mára Viszlát! eNLaci

A korom miatt (már szóltunk a kéményseprőknek!) eszetekbe ne jusson magázni, az csak egy félrevezető adat! Az arcomon is dolgoztak a maszkmesterek a fotózás előtt vagy egy napot, alig tudtak ráhúzni még vagy tíz évet. A "hónap játékának" olyan programot szoktunk választani, amely feltehetően a legszélesebb rétegnek szól (ahogy VargaB fogalmazta: "a legpopulárisabb"). A %-okat az újságíróink adják (erről később még írok bővebben is), a 90% alatti értékelés nem jelenti azt, hogy "pocsék" volt a játék. Solan sapijára többen is pályáznak, de nem akarja adni a "piszok"!

.....

Heliho Sz JVC !
(...) E őször is, szerintem ebben a hónapban Varga Balázs és VZ volt a hónap írója Voltak azonban olyan cikkek is, amelyek nem nyerték el tetszésemet All Star Tennis 2000 Na, mondom, szeretem a teniszt úgyhogy nekiülök és elolvasom Megnéztem a %-ot, 78, gondoltam magamban ez se lesz akkor valami nagydobás Elkezdem olvasni a cikket Kis meglepetés az elején agyon vannak dicsérve a hanghatások Ok, végül is akkor még lehet gyenge játék Ahá, irányíthatóság, biztos ez lesz a gyengéje Nem, kiderült hogy ez is jó. Hm menjünk tovább De nem találok sehol semmi komolyabb lehordást egyedül a végén van megemlítve a grafika fél mondatban Kérdem én, ha az egy oldalas cikkben, a játék végig van dicsérve, és mindössze csak egy fél sor negatívumot említenek meg, akkor miért 78%? Enne egy fokkal másabb az Empire of the Ants valamint a biliárd és a fl pper teszt de ezeknél is hasonló csak talán nem olyan nagy a gond Jó lenne, ha ezt a kritikát néhány írótok megfontolná, mert most még elmegy de később már a %-nak nem lesz realitása Más tetszett Martin leírása a CS-ről remélem, még folytatni fogja A képregény is király volt Ha nem is minden számban, de jó lenne, ha minél gyakrabban lenne hardver rovat. (...)

A tenisz program tesztjét alkalmam volt végigkövetni. Hallottam azokat a megjegyzéseket, beszólásokat is, amelyek a cikkben nem lettek megfogalmazva Egy játék kivesézése közben többnyire az adott program áll a középpontban. A százalékos végítélet meghozatala előtt azonban a szakavatott tesztész leteszi a "tollát", és az évek alatt felhalmozott emlékeiben is megindul a kutatás. Eszébe jutnak érzések és hangulatok, majd megpróbálja közéjük illeszteni az éppen letesztelt programot. Születik egy szubjektív vélemény, amely még az is előfordulhat, hogy nem egészen áll fedésben, az előzőkben (még objektívan) leírtakkal, mégis többre enged következtetést, mert kifejezi, hogy hol is foglalja el helyét a "rokonlelkek" között. Jelen esetben rányomta bélyegét a végítéletre, hogy az előző hónapban tesztelt Roland Garros prg. emléke még erőteljesen hatott. Továbbra sem (már a múlt hónapban is írtam erről) érzem tehát, hogy jogom lenne felülbírálnom annak ítéletét, aki sokkal inkább otthon van az adott témában, mint én.

.....

Kedves Sz JVC!
( ) sokáig úgy gondoltam, neked nem is fogok írni. De az augusztusi szám megváltoztatta véleményemet. Először is kellemes meglepetés volt a mindössze egy napos késés a megadotthoz képest. Aztán jött a következő döbbenet (90-91 olda) Ha szép nem is vagy, szimpatikus és elszánt biztosan Ezen kívül tetszik, hogy sokkal több játékról van ismertető mint eddig Én pontosan ezt vártam az oldalszámemelésétől, te megcsináltad azt, amit már (másnak) meg kellett volna tennie Jobb az újság beosztása, kevesebb a rizsa, több a tartalom Meg aztán most már frissebbek vagytok mint a többi hasonló témájú újság

Az általunk megadott megjelenési dátum napján az 576 elhagyja a nyomdát, és a boltjainkban már kapható. Az újságárusokhoz csak másnap kerül, tehát az a bizonyos egy nap sem késés a részünkről. A többi észrevételed pedig kösz...

Ennek ellenére negatívumok is akadnak bőven Ha már neked címeztem a levelet kezdem veled Miért kellett az FF8 végigjátszássa kapcsolatban sumákolni? Nyugodtan le írhattad volna hogy Kiss László írta, ezért nincs tovább Azzal próbálod menteni a tengernyi helyesírási hibát, hogy az olvasók leveleit is tele vannak velük Ez nem mentség Egy újság más elbírálás alá esik, mint egy olvasói levél Ha magyarul írtok tartsátok tiszteletben a nyelv szabályait (...) Te viszont, ha nem is javítod ki a



Csevegőbe szánt leveleket legalább az ékezeteket kitehetnéd azok ugyanis nem "bunkóságból" maradnak le

Nem volt semmi sumákolás A "technikai ok" alatt azt értettem, hogy még nem találtuk meg azt, aki folytatni tudná Erre a számra, ahogy

már, ez is megoldódott. Éppen ezért lett volna korai azt mondanom, hogy "nincs tovább".

A helyesírási hibák... Talán a leginkább fájó pont mindannyiunk számára. Tökéletesen igazad van, hogy mi más elbírálás alá esünk, és többek között ez az, amiben nem fogadhatunk el semmilyen kompromisszumot. Szerencsére észre vetted a javuló tendenciát, ami remélhetőleg a szeptemberi számunkat is jellemez. Nehéz volt kiderítenünk, miért csúsznak be ezek az "égő" bakik, de most már azt hiszem, nyomon vagyunk. Mindenkitől elnézést kérek az eddigi hibák miatt!

De nem csak a helyesírási hibák keserítik el az embert. KeFe Time Machine cikkében hiába kerestem, hogy van-e a játékban feliratozás, vagy hogy egérrel vagy billentyűzettel lehet-e irányítani. Nem találtam, mert összekeverte az ismertetőt a végigjátszással. Régen erre külön rovat volt (leszámítva a Dino Crisis-t és a Phantom Menace-t). VargaB. egy büdös szót nem ír arról, hogy az Icewind Dale az AD&D szabályai szerint megy, de még csak a kézikönyvet sem olvasta, ha a mágus számára a bölcsességet fontosnak tartja, intelligenciát meg csak úgy "belátása szerint osztogat". És itt van Martin. Hogy örültem, amikor különvált a Konzol! Akkor sem szerettem, de amit most művel! Olyan stílusban ír a lányokról, ami minden jóérzésű lányt (és fiút) felháborít. Lásd az E3 cikk vagy a mostani CS cikk eleje.

A júliusi szám után többen is jelezték, hogy nem kívánnak billentyűzet kiosztásról, menükről, és minden olyanról olvasni, amit "mindenki tud egyébként is", vagy ha nem, a játékot nyüstölve úgyis rájön pillanatok alatt. Mit tagadjam, nem könnyű mindig, mindenben, mindenkinek a kedvére tenni. Martin: ha személyesen ismernéd, tudnád, hogy nagy tisztelője a női nemnek, de még nagyobb a női igennek! Ha gondolod, bemutatlak benneteket egymásnak...

Ha rajtam múlna, az újság gerincét V.Z., Uriel és Clemi cikkei alkotnák, hozzájuk jönne Gazsi, Adam, Szöcske (az ő neve és fényképe hol van?). Szakács P., esetleg VargaB. és Balage. Sajnos úgy látom, hogy KeFe is főszerepet kap. Ha ismerted az évekkel ezelőtti barátnőjét, biztos nagyon jó a viszonyotok. Cikkei alapján legfeljebb 17 évesnek gondoltam. (Lásd "Barby-baba", tolófájások, mopeddel végzett crossmotoros trükkök, Billy Boy.)

Ennyit mára, sok sikert kívánok a további munkádhoz. Üdvözöl: Edina

Ui: Elárulhatnád, mivel foglalkozik a (**... -ez itt nem a reklám helye!**) kft. Tudod, amit '98 elején háromszor is megpróbáltál reklámozni. Legközelebb majd e-mailt küldök.

Szöcskét én titkosítottam, majd egyszer elárulom, hogy miért (addig is csak furkálja az oldalatokat a kíváncsiság!). "Sajnos": a Fülbevaló-sorozatot nyugodtan állíthatom, hogy a legjobb kezekre bíztam. Ha valaha fogunk írni hardverről, azokat is ő fogja tesztelni, és nem azért, mert "nagyon jó a viszonyunk", hanem mert régóta csodálom és tisztelem a szaktudását. "Tolófájások": Mindenki a humort hiányolja, hát KeFének ilyen van!

"Reklám": Meglep, hogy mi mindenre emlékeznek olvasóink! Egy számítástechnikai szaküzlet, amely a három cikkem elkészítéséhez adott hardver segítséget. Nem "megpróbáltam", hanem egyeztetve az 576 akkori vezetésével, reklámoztam is őket — hiszen ez volt a segítség "ára". "Legközelebb": Kérlek benneteket, hogy aki a Csevibe szeretne kerülni, ill. választ vár a levelére, az e-mailben kommunikáljon, növelni fogja az esélyeit.



Üdv!

(...) Mivel én is szerkesztek egy netes oldalt tudom, hogy milyen nehéz minden olvasónak a kedvére tenni. Ez egyáltalán nem egyszerű, mivel mindenki mást szeretne látni. Ezért nem is érdemes sok emilt elolvasni. (...)

...az újság mindig a sörről, a kocsmai verekedésekről, és egyebekről szólt, ami tényleg nem illett a laphoz. Mióta viszont te átvetted, a lap egyre jobb lesz. Reméljük, hogy ezek a változások folytatódnak, és az újság számról-számra jobb lesz. Nem mintha így nem lenne jó. De még van mit javítani rajta.

Marad hű előfizetőtök: Láng Miklós

Minden e-mailt érdemes elolvasni. Még eggyel sem találkoztam, amelyből ne lehetett volna leszűrni valami hasznosat.

Az újság azért ennél a témánál sokkal többről szólt, de tény, hogy akik ezért (is) kedvelték, azoknak most hiányérzetük van.

Tisztában vagyunk vele, hogy a tökéletességre csak törekedni lehet...

*****

Tisztelt Főszerkesztő Úr!

Engedje meg, hogy egy kis bevezetővel kezdjem a levelemet! Idézet az 5 7 6 Kbyte 1994. július-augusztusi számából: "Fedőnév: SZJVC the KOS (King Of Simulations) Életút: Jó pár évvel ezelőtt elkövettük azt a baklövést, hogy feladtunk az újságban egy nyúlfarknyi hirdetést: „Újságíró keresteik!". Nem tudtuk eléggé elrejteni, mert ezernyi levél érkezett, s Sz.JVC. kollégánk a pályázók között volt. Már akkor feltűnt nekünk, hogy nem egyszerű műkedvelővel van dolgunk, mert olyan pontossággal írt a programokról, mintha élőben is gyakorolná a szakmát. Nem tévedtünk sokat, mert tényleg a katonaság kötelékébe tartozik, és csak egy hajszálon múlt, hogy most nem száguldozik a fejünk felett vadászrepülőjével — jelenleg, mint polgári alkalmazott levékenykedik. Vári Zoli is neki köszönheti az irnoki állását... Leírásaiban semmit nem bíz a véletlenre, maximális műgonddal készíti el őket, méghozzá olyan terjedelemben, hogy a főszerkesztő (**Zolee volt**) haja az égnek áll tőle, hogy hogyan passzírozza be az újságba. Munkaidőn túli időtöltés: az új (?) Zsigájának szerelgetése, mezőgazdasági repcsiken való szúnyogirtás (ez meg nem erősített értesülés) modellekkel való szöszmötölés. Ebben segítségére vannak porontyai és a végtelenig türelmes felesége. Film, zene: Fanatikussága ebben a műfajban is meglátszik, ugyanis a repülős filmek egyik legnagyobb gyűjteményével rendelkezik. Zeneileg 20 évvel lemaradt a modernkor vívmányaitól, a 70-es évek rock muzsikáira gyömöszöli a joyt és az egeret."

Nem merek tegeződni, mert Ön akár az apám is lehetne! Én 19 éves vagyok! Nagyon meglepődtem a stábfotón, ahol a Sz.JVC. név mellett egy 43-as számot láttam! Gyorsan előkerestem egy 1994-es újságot és összehasonlítottam a két képet! Hihetetlen nagy a különbség. Egészen pontosan (hónapra) hat év van a két stábfotó között. (...) Nagyon szeretem nézegetni a régi számokat, ahol még nem az volt a lényeg egy játéknál, hogy milyen gyönyörű a grafika, milyenek a hangok! Azok a játékok hihetetlen hangulatot tudtak teremteni! Összeültünk haverok 4-en öten és nyomtuk a C-64-et amíg bírtuk! Néha még most is előveszem a jó öreg emulátort, és nosztalgiázok egy kicsit! A legtöbb új haver kiröhög, amikor belép a szobámba és meglátja a CREATURES-t futni a gépen, de a régi gyerekkori barátok leülnek mellém, és együtt próbáljuk végignyomni ugyanolyan élvezettel, mint jó pár évvel ezelőtt a nagy öreg masinán. Végül is a stábfotóról elmondtam, amit akartam és nagyon örülök neki, hogy egy érett férfi lett a főszerkesztő, aki már régóta ott van, ismeri a dörgést! Jelképesen apja lehet a többi tagnak, egy nagy „családdá" kovácsolva az 576 Team-et! (...) Ha megengedi tegeződhetünk. (Tudom, hogy nem nekem kell felajánlanom, én vagyok a fiatalabb!)

Ennyit szerettem volna mondani.

V É G (R) E. Öcsi, (akinek majdnem az összes szám megvan!)

Számomra is érdekes volt újra elolvasni a 94-es számból idézett soraid. Ahogy mondani szokás, sok víz lefolyt azóta a Dunán... Egy kicsit több hajszálon múlott az a bizonyos száguldozás a fejetek felett, de tény, hogy 78-ban, amikor jelentkeztem, nem találtak kizáró okot a repülő-orvosin. A Zsiga ezóta valahol Ukrajnában rója a kilométereket, vagy egy ócskavas telepen elmélkedik a Magyarországon eltöltött régi szép időkről. Sárga helin ugyan repültem egyszer, de akkor nem irtott szúnyogot. A modellekkel mostanában már nincs időm "szöszmötölni", de kisebb háborús (portörölgetési) sérülést leszámítva valamennyi a helyén sorakozik...

A tegeződésről fentebb írtam már, csak nyugodtan! A különbségről: "hihetetlen" nagy rajzmester az élet, remélem hozzátok kegyesebb lesz. Azok a bizonyos régi játékok: éppen a napokban nosztalgiáztunk róluk a Martinnal. Ha akkor megmutatják nekünk, hogy mikkel fogunk találkozni pár év múlva, valószínűleg helyben lehidalunk, de nem értettük volna, miről beszél a jövőből érkezett idegen, amikor a "hangulatát" hiányolja a hozott anyagnak. Ma már értjük sajnos! És végül: kösz, hogy tegezhetlek!

Köszönöm a sok hagyományos levél írójának is(!), hogy tollat ragadott. Elolvastam egytől-egyig mind, de a körülményessége és időigénye miatt mindegyik megválaszolására nem vállalkozom. Legyetek leleményesek, próbáljatok meg mail-közelbe férkőzni valahogy... Akkor talán már a következő Csevegőben olvashatjátok magatokat.

Addig is szevasztok:

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

Angol eladási lista

1. Deus Ex (Eidos)
2. The Sims (EA)
3. Grand Prix III (Hasbro)
4. Championship Manager (Eidos)
5. Diablo II (Havas)

USA eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Who wants to be a Millionare (Disney)
5. Starcraft (Havas)

Demo letöltési lista

1. 3D Ultra Pinball (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. Blair Witch I (Take2)
4. Gunship! (Hasbro)
5. Stupid Invaders (Ubisoft)

TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Diablo II (Havas)
2. Planescape: Torment (Interplay)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Heroes of Might & Magic III (3DO)
5. Age of Empires II (Microsoft)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
8. Baldur's Gate (Interplay)
9. The Sims (EA)
10. Deus EX (Eidos)

Mindannyiunk sajnálatára itt most elfogyott a szeptemberi 576... ne szomorkodjatok, október 18-án újra jövünk!

Biztos lesz:



Homewold Cataclysm
Végre ismét alkalmunk lesz űrhajóba szállni, és fergeteges csatákban bizonyítani az emberi agy felsőbbrendűségét. A játék színvilága gyönyörű, talán szebb is, mint az a valóságban elvárható lenne. A nagy csaták előkészületeként már fényesíthetitek a lézerágyúk csöveit.

Steel Beasts
Mindig is izgalmas feladatnak tűnt az acélmonstrumok összecsapásából kivenni részünket. A Shrapnel Games üdvöskéje beépített küldetés-, és térkép editorral is megörvendezteti a szimulátorok kedvelőit, ráadásul az előzetes hírek alapján nem is kell majd erőmű a működtetéséhez.





The Sims: Livin Large
Átfogó bővítésen esett át a Sims ember szimulátora. Egészen kifinomult apró részletekben tudhatjuk meg, a valós életben hol hibázunk el dolgokat.
Ha csupán a lakásunk megtervezésére lehetne használni ezt a programot, nekünk már akkor is tetszene...

Star Trek: New Worlds
RTS rajongók figyelem! Megjelent a várva-várt Star Trek stratégia, amely előzetesének írása közben, ha még emlékeztek rá, leesett, majd elveszett Uriel álla. Azóta megtaláltuk, bár a deformálódása miatt erősen lötyög. Mindenesetre megfogadtuk a tanácsát, és felkötöttük nem csak az állát, hanem a gatyót is.





Kedvenc hőseid most kézzelfogható közelségbe kerültek, az 576 Shopokban

Akciófigurák, filmsztárok, egykori és mai kedvencek csúcsminőségben

Részletes listánkat megtalálod a

WWW.576.hu

weblapon, vagy üzleteinkben.







1137 Budapest Pozsonyi u. 14. **Tel.: 35-90-576**	West End City Center Jókai Mór sétány 47. **Tel.: 23-87-576**
Mammut Bev. Központ Széna tér 2. emelet **Tel.: 345-80-76**	Pólus Center Center Court 237 **Tel.: 419-41-17**

Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!

ISSN 0865-8226

